ゲームサイド 2006年8月号 Vol.1 平成18年8月1日発行第3巻第4号通巻27号

ユーゲーから「ゲームサイド」へ新装刊!!

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE

GAME SIDE
ゲームサイド

8 2006 August Vol.01 奇数月3日発売
定価860yen

時代を超えるゲーム専門誌!!



プレイステーション10年史 僕らの遊びの始発駅

本当に面白いソフトを探せ!
ゲーマーが選ぶゲーム名作選

PS2 OZ—オズ—
Windows ブルーフロウ
DS 押忍!闘え!応援団
DS BLEACH DS 蒼天に駆ける運命

キミの投稿大募集!
読者のゲームレビュー



PlayStation Portable
日本初! 日本プロボクシング協会公認
139名のボクサーが実名で登場
ボクシングファンが選ぶ夢の対戦
WBC バンダム級 チャンピオン 長谷川 穂積 VS WBC スーパー・フライ級 チャンピオン 徳山 昌守
WBC フェザー級 チャンピオン 越本 隆志 VS WBC ミニマム級 チャンピオン 高山 勝成
前WBC スーパー・フライ級 チャンピオン 川嶋 勝重 VS スーパー・バンダム級 チャンピオン 木村 章司
※ボクサーズロード公式サイトボクシングファンが選ぶ夢の対戦より
輪島功一 元世界チャンピオン
ボクシングとは殴られずに人を殴るスポーツだ
BOXER'S ROAD 2
ボクサーズロード 2
"PS"、"PlayStation" および "PSP" は株式会社ソニー・コンピューターエンタテインメントの登録商標です。
チャンピオンへの道を
駆け抜けろ
さらなる進化を遂げ
ボクサーズロード2登場
76ジム139名のボクサーが実名で登場する。彼らとの対戦でよりリアリティのあるゲームへ
拳で殴り合う生々しい感触を実現できる迫真のグラフィック!
PHOTO BROWSER
顔写真を取り込むことで自分そっくりのボクサーを育てることが可能
8月10日
発売予定 税込6,090円
CERO B 12才以上対象
ENTERTAINMENT FOR LIFE!
ERTAIN
www.ertain.com
ゲーム中のランキングは日本ボクシングコミッション発表(2005年7月)に基づきます
●問い合わせ先…株式会社アーテイン
東京都港区高輪3-26-33 秀和ビル5F TEL 03-5793-3937


この夏、忘れられない瞬間が訪れる。
「GAMESIDE」&「G-navi」
リニューアル記念イベント
GAME LIVE 8・12
in AKIHABARA
ゲームライブ8.12 in 秋葉原
2006.8.12[Sat.]
◎会場………秋葉原庁舎
第1・第2展示室
◎入場料……500yen
当日ご来場の方には
当社
オリジナル
記念品
をプレゼント!
豪華ゲストによるトークショーや
蔵出しアイテム放出など、
企画盛りだくさん!
夏休みのいい思い出になるような、
楽しいイベントです!!
応募方法
参加希望の方は下記のアドレスよりご応募ください。先着順にて入場整理券をメールでお送りいたします。
応募・詳細はマイクロマガジン社公式サイトへアクセス!!
http://www.microgroup.co.jp/mm/
※応募数が定員になり次第、締め切らせていただきますのでご了承ください。

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE GAMESIDE ゲームサイド

時代を超えるゲーム専門誌
ゲームサイド

2006年8月号 Vol.01
http://www.microgroup.co.jp/gs/



Cover Illustration◎坂本みねぢ
Title Logo&Cover Design◎高橋みどり
(マイクロハウス クリエイティブ事業部)

Contents

※「おおつきべるのの とっとコレ!」は不定期連載になりました。
※「妄想エンジン コアグラフィックス」は作者急病のため休載です。

本文中の価格は発売当時のものを参考のために掲載したもので、特に表示がない限りは税抜き価格です。現在もその価格で購入できることを保証したものではありません。ご了承ください。

本誌での略称 FC…ファミコン SG…SG-1000 SCV…スーパーカセットビジョン MKⅢ…セガマークⅢ FCD…ファミコンディスク PCE…PCエンジン PCE-CD…PCエンジンCDロムロム MD…メガドライブ GB…ゲームボーイ MCD…メガCD PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム GG…ゲームギア SFC…スーパーファミコン SS…セガサターン PS…プレイステーション VB…バーチャルボーイ FX…PC-FX N64…ニンテンドウ64 GBC…ゲームボーイカラー NGP…ネオジオポケット DC…ドリームキャスト WS…ワンダースワン NGPC…ネオジオポケットカラー PS2…プレイステーション2 WSC…ワンダースワンカラー GBA…ゲームボーイアドバンス GC…ゲームキューブ Xbox…Xbox DS…ニンテンドーDS PSP…プレイステーションポータブル 360…Xbox360 PC88…PC8801 PC98…PC9801 X68…X68000 TOWNS…FM-TOWNS Win…Windows Win/XP…Windows(XP対応)

ジャンル表記 ACG…アクションゲーム STG…シューティングゲーム SLG…シミュレーションゲーム RPG…ロールプレイングゲーム ARPG…アクションRPG SRPG…シミュレーションRPG AVG…アドベンチャーゲーム AAVG…アクションAVG FPS…ファーストパーソンシューティング レース…レースゲーム テーブル…テーブルゲーム パズル…パズルゲーム 音ゲー…音楽ゲーム 格闘…格闘ゲーム スポーツ…スポーツゲーム その他…その他

AD INDEX

GAMESIDE HEADLINE

新旧を問わず、ゲームに関するあらゆる話題をお届けするのがこの「GAMESIDE HEADLINE」。
今回は話題の新型ゲーム機からコンセプトカーまで、バラエティ豊かにお届けします！

Vol.01/2006.08

Topics 1

「Wii」コントローラに見る任天堂の意志

*Text=*前川　弘（フリーライター）



■クラシックコントローラ

ＳＦＣコントローラに、アナログスティック２つを付けたような形状が特徴。「Ｌ・Ｒ」の脇に「ＺＲ」「ＺＬ」ボタン、中央にはＨＯＭＥと書かれたボタンがある



■Wiiリモコン＆ヌンチャク

これまでとはまったく異なる、「Wii」のコントローラ。どのようなゲームが登場するのか期待大だ

任天堂の新しいゲーム機「Ｗｉｉ（ウィー）」のコントローラは、発表と同時に世界中に衝撃を与えた。棒状というフォルムだけでもインパクト十分なのだが、すごいのは形だけではない。内蔵された3軸加速度センサーが、コントローラの傾きや動きを検知するのだ。Ｅ3で発表された「Ｗｉｉ」用ゲーム「Tony Hawk's Downhill Jam」では、棒状のコントローラを横向きにして両手でつかんだ状態から傾けたり素早く前方に動かすことで、スケートボードを傾けたり加速したりする。「Ｗｉｉ」のコントローラを使えば、このようにユニークなプレイスタイルが実現できるのである。

またその後発表された「クラシックコントローラ」は、名前の通りＳＦＣコントローラの延長とも言える存在。「バーチャルコンソール」で過去のゲームを楽しむ際は、こちらのほうがなじみやすいという配慮からだろう。外見は古風だが、配置されたキーやボタン数は全14個とかなり多い。

「Ｗｉｉ」のコントローラは一日にしてならずというわけで、任天堂のコントローラを振り返ってみることにしよう。まずはファミコン。ファミコン以前のコントローラは、実にバラエティ豊かだった。ぐるぐると回すボリュームコントローラがあれば、電話機なみにたくさんのボタンがついたジョイスティックもある。そんな中でファミコンのコントローラは携帯性と操作性を両立させていた。手の中にスッポリと収まるちょうど良いサイズ。最小限の数にまとめられたボタン。そして任天堂が特許を持つ十字ボタン。ボタンの形と材質こそ変わったものの、コントローラのサイズとボタン数は変更されなかったという事実は、ファミコンコントローラがいかに完成されたものだったかを示している。

ファミコンの次はスーパーファミコン。直線的な印象のあるファミコンから一転。円を2つつなげた優しげなフォルムとなっている。スーパーファミコンではボタンを全8個に増やしているのだが、増

任天堂歴代コントローラ

■ファミコン



シンプルかつコンパクトな形状のコントローラ。ゲームコントローラの代名詞と言っても過言ではない

■スーパーファミコン



優しげなフォルムのスーパーファミコンコントローラ。偉大なファミコンの後継機という大任を見事に果たした

■ニンテンドウ64



登場時にそのフォルムが大きな話題になったコントローラ。用途やジャンルに合わせた3つの持ち方が提唱されていた



■ゲームキューブ

豊富なカラー数と、コンパクトなサイズを実現。アナログ入力ができるスティックやボタン数が増えているのが特徴

こんなコントローラも…

■バーチャルボーイ



純粋な据え置き機ではないが、ご紹介。64コントローラの先駆けとも言えるフォルム、そして左右に十字ボタンを配置してあるのが特徴

やしたボタンをただ並べるのではなく、コントローラの上部に2つ、既存のABボタンの上に2つと系統ごとに配置。つまり、2つのボタンが4組あるという扱いなわけで、当時の任天堂が、「ボタンを増やす」ということにいかに気を配っていたかがわかる。続くはニンテンドウ64。新たに3Dスティックを装備し、移動に関するデバイスが十字ボタンと合わせて2つに増加。十字型に配されたボタンのサイズを小さくすることで「もうひとつの十字ボタン」としての側面を強化している。また、コントローラ下部に突起を配することで保持性を高くしている。シンプルさよりもコントローラ単体としての機能を重視したのが特徴と言えるだろう。現行の据え置き最新機種となるのがゲームキューブ。ついにアナログスティックが移動系のメインになり、十字ボタンは補佐の役目。ABボタンとXYボタンで形状が変更され、より直感的な操作が可能となった。また、3D時代を反映し、視点変更などに使うCスティックが追加。機能が豊富ながらも、押し間違いなどのエラーが最小限になるように設計されており、任天堂の通常型コントローラの到達点と言っても過言ではないだろう。ゲームキューブ以降、任天堂のコントローラにはひとつの意志が宿ることとなる。DSのタッチパネル、Wiiリモコンからは、コントローラの機能でゲームを革命しようとする意志が見て取れる。この新たなアプローチにいかに答えるのか。既成概念を打ち崩すことができるのか。ユニークな新世代コントローラは任天堂からソフトメーカーへの壮大な謎かけでもあるのだ。

Topics 2

日産とXbox360のコラボ作、コンセプトカーURGE（アージ）に迫る！

Text=
河合桃子
（フリーライター）



オートバイをヒントにデザインされ、排気量が小さく高回転エンジンに6速手動変速機を組み合わせた、これまでの日産車の中でも異例のスポーツカー。今のところ日本で拝められる場はないとか……残念！

今年1月に米・デトロイトで行われたモーターショーに日産自動車が出展したスポーツ・コンセプトカー「URGE」。なんとXbox360を標準搭載し、クルマの中で本物のハンドルとペダルを使ってゲームができる。搭載予定のタイトルは『プロジェクト・ゴッサム・レーシング3』で、クルマを駐車中、押し下げ式の液晶表示装置に映し出される画面を見ながら、運転席で実際の運転操作と同じように画面内のクルマを操作する。

収録ステージはN.Y.やロンドン、ラスベガス、東京など5都市、十数種のコースが用意されている。つまりあのすさまじくリアルに描かれた新宿の町をゲーム内でひとっ走りした後、現実世界でも同じ道を走る……そんな現実とゲームとの区別がつかなくなりそ〜な不思議プレイも可能なのだ。こ、これはぜひとも体験したい！ ってなわけで、そもそもナゼこんなクルマが開発されたか、日産自動車広報部に聞いてみました〜！

「〝URGE〟は英語で〝駆り立てる〟という意味。ドライバーを走りに駆り立てるダイナミックなクルマをイメージして、日産デザインアメリカの現行車Questを担当したデザイナーが開発しました（日産自動車 広報部）」

オンライン調査で集めたデータを元に、初めてクルマを買う若年層向けの要素を詰め込んだという。

「ゲームと共に成長してきた世代をターゲットとし、彼らが運転の楽しさだけでなくMP3やゲームコンソールのような、日常よく使っているものが組み合わされているクルマを求めていたのでゲーム機を搭載した」とのこと。

クルマにゲームが内蔵されること自体斬新な試みだし、コンセプトカーだから商品化は定かじゃないが〝実車でゲーム〟はぜひ体験したい。今年のゲームショウ会場でお目見えできるのを期待したいところだ。



インパネ部分のモニタはカスタマイズが可能。「Xbox 360」本体は後部スペースに搭載



ゴーン社長の声によると、2010年までに量産したいとか。その時は、もっとリアルなゲームが搭載されるかも？

Topics 3

DC版『ファンタシースターオンライン』ゲームサーバ課金が無料に

Text=midi（フリーライター）

00年にセガから発売された、コンシューマ発のオンラインＲＰＧ『ファンタシースターオンライン』（以下『ＰＳＯ』）。同作はさまざまなハードに移植、多くのユーザーにオンラインゲームの楽しさを伝え、01年にはＣＥＳＡのゲーム大賞を獲得した、現在でも根強いファンを持つ人気作だ。

その『ＰＳＯ』の第1弾作品であるドリームキャスト版のゲームサーバ利用料金が、今年5月20日より無料化された。

セガのリリースによると、課金認証システムで発行されるデジタル証明書の新規発行にあたり、ドリームキャスト版『ＰＳＯ』では技術的にＳＳＬの新しい暗号アルゴリズムに対応できないことが判明。そのため、ゲーム課金認証システムのデジタル証明書新規発行ができず、従来の方法では課金したうえでのプレイができなくなるんだとか。それを踏まえ、これまでずっとプレイしていたプレイヤーのために、無料でサービスを継続することに決めたそうだ。

ユーザーにとって、これまで月額で利用料金を支払っていたものが無料化されるのは嬉しい限り。しかし、ゲームサーバの利用料金が無料化されれば、セガにとってはこれまで徴収できていた課金収益がなくなることになる。サーバを運営するのにも人件費などがかかるため、無料化によるサービス続行は赤字覚悟での事業続行を意味するのだ。もうからないと判断した時点で、遊んでいるユーザーがいようとも早々とサービスを停止するオンラインゲームメーカーが多いなか、今回のセガの選択はまさに英断と言えるだろう。

一方ユーザーたちは、今回の無料化をどのように受け取っているのだろうか。実際にゲームサーバにログインし、そこでプレイしている人に話を聞いてみた。

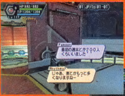
「無料化は嬉しい。僕はＤＣ版を4年ぐらい前にやり込んでて、しばらく遊んでなかったんですけど、無料化で帰ってきました」

このように、以前遊んでいた人が多く帰ってきたため、現在サーバは無料化前よりも人が増え、活気にあふれているという。

また別のプレイヤーは言う。

「僕は友達から『タダになったから一緒に遊ぼうぜ』って誘われました。オンラインゲームは初めてだけど、遊んでみたら面白い」

サーバが無料化されることで、新たな『ＰＳＯ』ユーザー獲得にもつながったようだ。セガ側にしてみれば、シリーズ最新作『ファンタシースターユニバース』の発売を控え、"瓢箪から駒"な宣伝となったのではないだろうか。



今回のゲームサーバ無料化の報を受け、無料化前に比べてゲームロビーにいる人の数も増えた



ゲーム大賞を獲得しただけあって、その面白さは折り紙付き。未体験の人はぜひプレイを



これがオンラインデビューの人も多いのでは？　ドリームキャストはまだまだ終わらない

Topics 4

PSPでボクシングの魅力と厳しさを味わってみよう



Text=
勝田 周
（フリーライター）

あの『ボクサーズロード』が帰ってきた！

95年、PSで発売された『ボクサーズロード』は、トレーニングや減量など、本物のボクシングを追求したストイックさと、アクションとしても優秀な試合場面が多くのユーザーを魅了した。ここでは、ついにPSPで発表された待望の続編『2』の魅力に触れたい。

メインとなるのは、自分でエディットしたボクサーをチャンピオンへと育て上げる「ボクサーズロードモード」。今作ではボクサーの顔をエディットするときに、携帯電話やデジカメで撮影した画像を取り込み、形状が近いパーツを自動で検出する機能が搭載されている。こうした芸当ができるのは、メモリースティックデュオを記録媒体にしたPSPならではだろう。そうして作り上げたボクサーでボクシング業界へ身を投じるわけだが、本作は日本プロボクシング協会公認。行く手には139名の実名ボクサーが立ちはだかる。チャンピオンへの道のりは、前作以上に過酷で臨場感タップリなのだ。

一番異彩を放っているのが「放置モード」だ。このモードはPSPの電源を切っている間も、設定した倍速に応じてゲーム内の時間が経過していくというもの（オン、オフは任意で切り替え）。帰宅してPSPの電源を入れると、トレーニングをこなし、ときには試合をこなして成長したボクサーが待っているわけだ。なかなか時間が取れない社会人なども楽しめるようにとの配慮が嬉しい。



飛び散る汗や血しぶき、吐き出されて宙に舞うマウスピース……これまでのどんなボクシングゲームよりも、リアルで過酷な闘いがここにある



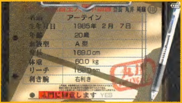
実写取り込みでリアルになったメニュー。個人的には前作の味のあるポリゴンも捨てがたい（笑）



「アーケードモード」でチャンピオンクラスのボクサーに勝てば、自分で使えるようになるぞ

今年の夏はボクサーデビューで決まり！

前作の完成されたシステムに加え、実名のボクサーたちや画像取り込みなど、まるで自分の分身が闘っているようなリアルさを前面に打ち出した本作は、この夏、間違いなく熱く燃え上がれる一本だと言える。筆者もこれを書いているウチに（自腹で）買う気マンマンになりました（笑）。初めての人も経験済みの人も、今夏は丸井ボクシングジムに入門してみてはいかが？



世界チャンピオンを目指して、いざ丸井ボクシングジムへ入門だ！　苦難とも思える道のりの先に待つものは、果たして栄光か挫折か……？

■アーテイン「ボクサーズロード2 ザ・リアル」公式サイト　http://br2.ertain.com/

Topics 5

乙女専用ネットゲーム『女神幻想ダイナスティア』

Text=
前川　弘
（フリーライター）

オンラインゲームといえば「男の世界」というイメージがある。戦って勝ち残りさらに強くなる、というテーマがまず男性的。近年のタイトルでは世界に限られた数しか存在しない城の領有権を争う「攻城戦」など、権力争いの要素が積極的に導入されている。

そんな男性主導のオンラインゲームの世界だが、9：1の男女比が逆転するゲームが存在する。その名は『女神幻想ダイナスティア』。唯一の女性向けオンラインゲームであり、「ネットコミュニケーションにもっと優しさを」というテーマを掲げた作品である。

『ダイナスティア』には戦闘が存在しない。戦闘を削除するというのは、女性プレイヤーにターゲットを絞ったからこそできた英断であると同時に、オンラインゲーム＝戦いという固定観念を打ち砕く大きな変化といえるだろう。この世界のアイテムは時間とともに消滅する。貴重な品（レアアイテム）はプレイヤーのモチベーションをアップさせるが、多くのオンラインゲームでは、ゲーム内における「貧富の格差」や、貸し借りを巡るトラブル、不正行為を引き寄せる原因ともなっている。『ダイナスティア』のアイテムは時間がたつと消滅するため、これらのトラブルが起こりにくくなっている。

戦闘や貧富の差がない代わりに、『ダイナスティア』にはユニークなイベントがある。「かんたんおやつレシピ交換会」はお菓子のレシピを互いに教えあうというもの。お菓子のレシピと言ってもゲーム内のアイテムではなく、現実に作れるお菓子のこと。女性プレイヤーメインの『ダイナスティア』ならではのイベントと言えるだろう。

「タマオのファッションチェック！」は30回以上開催されている人気イベントで、会場に集まった「聖乙女」たちが装いを凝らす。『ダイナスティア』のファッションシステムは自由度が高く、華麗なドレスに凛々しい甲冑、可愛らしいメイド服といったスタンダードな服装から、装備欄を一幅の絵に見立てた風景画まで、アイディア次第でさまざまな服装が可能。「聖乙女」たちのエネルギーには、ただただ圧倒されるばかりだ。

そんな『ダイナスティア』だが、順風満帆だったわけではない。スタートからわずか半年。運営会社の撤退により、存亡の危機に立たされたという過去がある。しかし有志がボランティアで運営、ゲーム内広告やショッピングモールなどの新しいビジネスモデルを提案している。ゲームの中に戦いはないが、ゲームの外では世界を守るためにさまざまな戦いが繰り広げられたのだ。ネットゲーム界という荒波の中、乙女の園を守るため、『ダイナスティア』の戦いは続いている。




『ダイナスティア』には、豊富なファッションが存在。着こなしの自由度も高く、工夫次第では奇抜な装いも可能



他のプレイヤーとの交流は、ネットゲームの華。マナーを守ってふれあえば、ゲームを通じた友人も生まれるかも？



乙女向けゲームだけに、絵柄もきらびやか。少女漫画風のナイスガイたちが「聖乙女」の恋を演出

■ シークレットガーデン「女神幻想ダイナスティア」公式サイト　http://www.s-garden.com/

Topics 6

T&Eソフトの新作はネットワークゴルフゲーム

この夏、デジタルゴルフでは、T&Eソフトの血脈を受け継いだオンラインゴルフゲーム『ゴルトモ』の稼働を開始する。そのコンセプトは「オトナのためのカジュアル・ネットゲーム」。オンラインゲームといえば現在10代プレイヤーがメインだが、『ゴルトモ』は「glog」や「プレイデータ・マッチング」といったシステムで20~30代の社会人層を狙う。「glog」はブログの一種。プレイヤーそれぞれにページが用意され、プレイ記録や日誌など、手間をかけることなくコミュニケーションが楽しめる。「プレイデータ・マッチング」は、予め友人が記録しておいたプレイデータ（ゴースト）と一緒にコースを回る新機軸。スケジュールを合わせづらい人ともマッチプレイが楽しめ、忙しい社会人にピッタリのサービスだ。『ゴルトモ』は、ブログとゲームを組み合わせた「ゲームリクレ」の初タイトル作品。今後の展開にもぜひ注目したい1作だ。



基本はマウスによる簡単操作。アイテムを買うことで、自分なりの服装をコーディネートできる



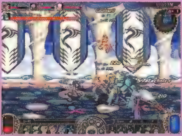
プレイの結果が記録されていくのがこの「glog」。コミュニケーションの起点として機能する

Text=
前川　弘
（フリーライター）

Topics 7

懐かしのゲームシステムがネットゲームで蘇る

ベルトスクロールアクションは『ダブルドラゴン』などの名作を擁するジャンル。90年代に絶頂期を迎えた後、その数を減じているが、意外な形で復活した。スタイリッシュアクションRPG『アラド戦記』は韓国ネオプル社開発のオンラインベルトスクロールアクション。1プレイの時間が短いのに加え、多人数での協力プレイも可能。キャラクターの特性を生かした協力プレイを楽しんでいると、放課後のゲームセンターでワイワイとゲームを遊んだ記憶がよみがえってくること請け合い。ネットゲームらしく、繰り返しのプレイにも配慮されているのが嬉しい。日本では現在ベータテスト（ネットゲームの稼働テスト）中。正式サービス後は、基本無料+アイテム課金の形式が予定されている。通常のプレイは無料で、特殊なアイテムなどを購入する時にのみお金がかかるというわけだ。就職や進学などで、ゲーセン仲間と離れてしまった人などは「アラド戦記」で、かつての絆を確かめるのも面白いのでは。



懐かしいベルトスクロールアクションがオンラインで復活。往年のファンとしては嬉しいところだ

Text=
前川　弘
（フリーライター）

「ゴルトモ」は今夏のオープンβサービスに向け制作中。今後の状況などは「デジタルゴルフ」http://www.digitalgolf.co.jp/まで
Hangame「アラド戦記」公式サイト　http://arad.jp/

『FINAL FANTASY』オーケストラコンサートが待望のDVD化！

Text=
罰帝（G-trance）

スクウェア・エニックスは6月21日にDVD「VOICES music from FINAL FANTASY」を発売した。

これは、去る2月18日にパシフィコ横浜で開催された同名コンサートの模様を収録したもの。白鳥英美子、アンジェラ・アキなど、豪華なゲスト陣のステージングが見どころだ。特に必見なのは「モーグリーズ」によるアカペラで披露された〝ドゥワップ・メドレー〟そして、『FFⅥ』の名場面を本物のオペラ歌手で再現した〝マリアとドラクゥ〟だ。製作総指揮を行う植松伸夫氏は全体の司会を務めながら自身がプロデュースするFFロックバンド「THE BLACK MAGES」の一員としても登場する。何しろチケットが15分で売り切れたため、行けずに悔しい思いをした方も多いはず。ぜひ多くのFFファンに「観て」いただきたい。初回限定版の特典DVDにはコンサート当日の植松氏に完全密着したドキュメンタリー映像を収録。舞台裏からもコンサートを楽しもう。



■発売日：06.6.21　■通常版3800円（税込）／限定版4800円（税込）　■発売元：株式会社スクウェア・エニックス　■販売元：ソニー・ミュージックディストリビューション　●DVD1枚（通常版）／DVD2枚（限定版）

Topics 9

DSにまたもや「書く」ゲーム、新登場!?

Text=
前川　弘
（フリーライター）

『脳トレ』など、文字を書くゲームが好調なDSだが、文字を書くのはタッチパネルばかりではない。『ドラえもん　のび太の恐竜2006DS』のカートリッジにはなんと、「なまえ」欄が存在する。名前を書いておけば、もしなくしても安心。子ども向けということに十分配慮した工夫と言えるだろう。



懐かしい「なまえ」欄。DSを持ち寄っての対戦会などでも、カードの取り違えが起こらないのだ

Topics 10

ムシだけに無視できない!?『ムシキング』の影響力を探る！

Text=
勝田　圭
（フリーライター）

03年の稼働開始以来、小学生に絶大な人気を誇るセガの『甲虫王者ムシキング』。瞬く間に全国（の小学生）に浸透した甲虫ブームは、甲虫ショップに何らかの影響を及ぼしたのか？　埼玉県で開業10年を誇る甲虫専門店、ドルクスグッズに取材してみた。

――『ムシキング』ブームによる客層の変化などはありましたか？

ド「去年頃から、親子連れのお客様の数が増えたように思います」

――それにより、甲虫の価格相場に変動などはありましたか？

ド「親子連れのお客様が購入される甲虫は主力商品でないものが多く、相場に影響はありません」

とのこと。取材に応じてくれた店長が『ムシキング』を知っていたこともあり、『ムシキング』の影響は確かにあると言えそうだ。

Topics 11

「ユーゲー」発のガレージキット登場!? なんと「うるちマイ」立体化！

Text=
西村将浩（編集部）

本誌の人気マンガ「おおつきべるののとっとコレー！」。マンガの主人公、マイことうるちマイが、ガレージキットになりました！ その原型写真が編集部に届いたので、思わずニュースにしちゃいます。見てわかるとおり、髪型などマイの特徴がよくでている一品。高さは手頃な13センチ。左手にポケステを持っているなど、芸も細かい！ 原型担当は「ユーゲー」読者コーナーで、さまざまなフィギュアを投稿してくれた副社長さん。東京国際展示場で8月20日に開かれるイベント「ワンダーフェスティバル2006夏」に、「オムニ社」というディーラー名で参加されるということです。ガレージキットは会場限定5個の発売だそうなので、欲しい人は即行動あるのみ。次は、ナミさんも立体化してほしいです！



彩色前の原型見本。レジン製キット（未塗装未組み立て）なので、制作や塗装に自信のある方オススメです

Topics 12

ディスクシステムソフトを完全網羅！「ユーゲーDX STAGE3」全国の書店で発売中！

Text=
西村将浩（編集部）

お待たせしました！「ユーゲー」9号から12号までの特集＆連載を結集した、総集編「ユーゲーDX STAGE3」発売です！ 話題を呼んだディスクシステム全タイトルレビューのほか、書き下ろし特集「ゲーム名探偵人物録」など企画盛りだくさん。書店で見つけたら、ぜひ手に取ってみてくださいね。



A5判／530ページ　ISBN4-89637-235-2
定価：2100円（本体2000円＋税5%）　発行：マイクロマガジン社

「ユーゲーDX STAGE3」収録内容

- ●特別企画「ゲーム名探偵人物録」
- ●第09号特集「フォーエバーDISK SYBTEM」
  シリーズ特集Part.5「DARIUS」
- ●第10号特集「西空に輝く　宵のNEOGEO（明星）」
  「銀幕ゲーム大集合～あの頃の映画ゲームたち～」
  シリーズ特集Part.6「リッジレーサー」
- ●第11号特集
  「ジカンのスキマ♥お埋めします いつもポッケに携帯ゲームを！」
  「1度は出たい（かった）！ 憧れのクイズ番組を疑似体験
  クイズゲームクロニクル（TV編）」
- ●第12号特集「ユーゲーAWARD2003」
  シリーズ特集Part.7「熱血硬派くにおくん」
- ●連載「マニアックファミコン」「美食倶楽部バカゲー専科」
  「ゲームレジスタンス」「ゲーム19××」など人気コーナー収録！
- ●雑君保プ先生、ゾルゲ市蔵先生ほか、書き下ろしコラムも充実

僕らの遊びの始発駅

プレイステーション10年史



PlayStation 10 Years

1994年12月3日、ゲーム史に名を馳せるハードが登場した。その名は「プレイステーション」。

プレイステーションは世界累計出荷1億台突破という輝かしい成果を収めた。従来のゲーム業界にはなかったライトなイメージで新規ユーザー層をとりこむソフトラインナップや、視聴者を引きつけるCM戦略。常に新たな発想でゲームプレイヤーに新しい刺激と話題を提供し、ゲームの進化を見せつけてくれた。

今年11月に予定されているプレイステーション3発売を前に、本誌ではその原点、プレイステーション1を特集。94年末の本体発売日から、最後の新作タイトル『BLACK/MATRIX 00』が発売された04年5月13日まで、約10年間に渡る歴史と、その間に生まれた名作ソフトの数々を振り返る。

ソニー、ゲーム業界に参入！

―プレイステーションに込められた期待と戦略―

今では、コンシューマ業界で世界のトップに立っているソニー。だが、その地位は初めから確定していたわけではない。ソニーは何を考え、何を狙っていたのか。時代は1990年代中盤、次世代機戦争前夜にさかのぼる。

Text＝水野隆志（M2制作室ディレクター）

すべては「小さな多角形」ポリゴンから始まった

polygon。polyは「多くの」を意味する言葉で、-gonは、複数の角を持つ図形を表す接尾語。アメリカ国防総省は俗にペンタゴンと呼ばれるが、これは建物が正五角形（pentagon）であることから来ている。polygonとは、すなわち多角形のことである。

だが、ゲームに関心を持つ人なら、ほぼ全員がコンピュータグラフィックで3次元的な表現をするために用いられるピース、あるいはその表現技術のことを思い浮かべるはずだ。

それぐらい、一般的な言葉になってしまったポリゴンだが、これが大々的にゲームに採り入れられるようになってきたのは、90年代に入ってのことだった。それまでは、工夫して2次元のグラフィックを3次元的に見せていたのが、ハードの性能が向上したことにより、ポリゴンを使って、よりリアルに、より3次元的に見せることが可能になったのである。

そして、この方面に特化し、というより極端な言い方をすれば、ポリゴンをコンシューマに持ち込むことを目的に作られたのが、プレイステーション（以下PS）というハードだった。

計画の当初、PSは、スーパーファミコン用のCD-ROMドライブとして開発が進んでいた。ソニーと任天堂との共同開発である。だが、これが挫折したためにソニーは自社でハードを生産する道を選ぶことになり、ソニー・コンピュータ・エンタテインメント（以下SCE）を創設する。歴史にifは禁句だが、共同開発が成功していれば、ソニーがハードメーカーにならなかった可能性もあるわけだ。

ここで注目すべきは、PSが最初からポリゴンを志向していたこと。CD-ROMというそれまでよりも大容量のメディアを使って何をするかという問いに対して、ポリゴンを使うと答えたのがPSであり、SCEだったのだ。

未知数だった ポリゴンの可能性

ただ、ポリゴンを使ってゲームがどう変わるのかは、当時はまだ未知数だった。参入の費用が安価だったことや、開発ツールが使いやすいなどのメリットは早くから指摘されていたが、売れるゲームが作れる保証はどこにもない。営業に訪れたSCEのスタッフに対して「とにかく百万台売れてから話を持ってきて」と言い捨てたメーカーもあったという。

この時期において、SCEの心強い盟友となったのがナムコだった。80年代から多くのファン層を惹きつけてきた老舗メーカーが、アーケードで大人気を博していた『リッジレーサー』を移植してくれたのはPSにとっては大きかった。このことは、ポリゴンの効用という、それまであいまいで形をなしていなかった課題に対して「ゲーセンの興奮を家庭で楽しめる」という具体的なイメージを与えた。別にポリゴンの効用はそれだけではないが、形が見えないと宣伝もできない。レースやスポーツなど、画面の迫力をウリとするタイトルがその後もPSの主力となったのは、この流れを受け継いだ結果だといえるだろう。

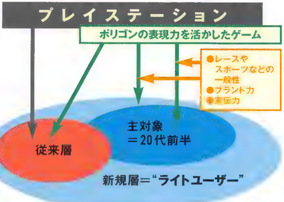
「ゲームは子どものもの」という既成観念の打破

もうひとつ重要なのが、ハードの対象年齢を二十代前半の層に絞っていたことだ。これは意外に見落とされがちだが、極めて重要な意味を持つ。現在でもゲームは子どものものという概念があるが、当時はそれがもっと強かった。しかし、SCEは最初から大人をターゲットとしていたのである。それは従来のゲームをやり込んできたヘビーなユーザーに対して、ライトユーザーと呼ばれる新たな顧客層を生み出そうとする狙いから来ていた。一般層を取り込んでゲーム人口を飛躍的に増大させる。これまではゲームを遊んでいなかった層を新たな顧客として生み出そうというもくろみだ。レースやスポーツなどのゲームが多いのも、メインターゲットが二十代前半であることを理解すれば納得がいく。この年齢層の男性にとって、クルマとスポーツはアピール度が高い。

こうしてSCEは「ポリゴンを駆使してライトユーザーという新顧客層を創り出す」とする意図の元、ゲーム業界に参入してきた。かくして初代PSの発売日、94年12月3日が訪れる。

PS初期におけるソニーの戦略

これまでゲームを遊んでこなかった層を「ライトユーザー」ととらえ、その中でも20代前半層（主として男性）をメインターゲットとする。従来からゲームを遊んできた層も排除したわけではないが、それだけでは人口が少ないので、より大きな市場を創造して一気に普及を計ることを狙っている。



1994

Memories Of PlayStation

記念すべきＰＳ初年度。
しかし、年の瀬も迫った12月に発売され、
ソフト数にも限りがあったため、
まだそれほど大きな反響を呼ぶには至らなかった。

●社会の動き：村山政権発足、関西国際空港開港、大江健三郎ノーベル文学賞受賞
●ＰＳ関連の出来事：初代プレイステーション「SCPH-1000」発売

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）

冷静な反応を見せた市場と業界

家電メーカーとして圧倒的な実績とネームバリューを誇るソニーがゲーム業界に参入したことに対して、業界関係者はさまざまな反応を見せていた。社会的認知度が高い企業が参加することで業界の地位が向上するというプラス効果を評価する人、これだけの大手が入ってくればこれまでのやり方では通用しなくなると警戒する人、ソニーにゲームがわかるかと言い切る人……。

ただ、いずれにせよ、この年はまだ様子見という雰囲気が強かった。何しろ、ハードが登場したのが12月で、年内に発売されたソフトも20本弱。これでは、ＰＳがどうなるかは判断するのは難しい。しかもこの年は、３ＤＯ、セガサターン、ＰＳ、ＰＣ-ＦＸという、ポスト・スーパーファミコンをめぐるシェア争い（いわゆる次世代機戦争）の主役たちが出そろった年なのだ。どれが生き残るか、そして任天堂はどう動くのか。発売までは喧々囂々、いろいろと騒いでいたゲームメディアも、まずはお手並み拝見といった感じで、ソニーの参入を冷静にうかがっていた。

この年は何と言ってもハードと同時発売された『リッジレーサー』が話題を呼んだが、それに限らず、ポリゴンにこだわるというＰＳの個性は初期のラインナップによく表れていた。経営ＳＬＧにポリゴン描写での観賞機能をつけた『A.Ⅳ.』を持ってきたり、『キングスフィールド』のように地味ながらも高い技術力を示すタイトルが出ているのは、計画当初からのコンセプトが結実した結果と言えるだろう。

ただ「ポリゴンを駆使して新たなゲームを作る」という意図はうかがえるものの、それが面白いかは微妙な段階にあった。ゲームメーカーがＰＳの技術を理解し、使いこなすまでの時間という絶対的な要素がまだ不足していたのだ。

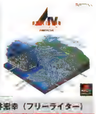


平たいのが普通だったゲームパッド、カートリッジ本体にするのが当たり前だったセーブ。そのような常識と一線を画するスタンスをＰＳは取った



山内一典氏が手がけた『モータートゥーン・グランプリ』。これが『グランツーリスモ』へつながる

君は作ったか？
オレは作ったぜ
オレの街！



Text＝藤井宏幸（フリーライター）

A.IV.EVOLUTION

▲ジャンル：経営シミュレーション　●メーカー：アートディンク
×発売日：94.12.3　■価格：7800円

鉄道ゲームのようで鉄道ゲームにあらず

アクションゲーム好きではなく、『ときめきメモリアル』には関心を示さないようなPSユーザーが心のよりどころにしていたのがコレ。鉄道会社経営を軸とした都市開発SLGで、クォータービューのマップ画面に線路や駅を設置し、発展していく街にマンションや娯楽施設などを建設してさらに街を大きくしていくゲームだ。その醍醐味は何と言っても自分の街を再現することで、私は当時学生として生活していた東京都の京王線聖蹟桜ヶ丘駅～高幡不動駅区間と京王多摩センター駅の界隈を作成した。バスの路線も複数あり、多摩センター駅近辺には「サンリオピューロランド」があるので娯楽施設の設置も利用できるという面白い立地で、ローカルネタで申し訳ないが、当時工事の進行が遅れに遅れ、地元住民や学生が不満たらたらだった「多摩モノレール　京王多摩センター～高幡不動」間の開通を実現するというロマンが制作意欲を奮い立たせたのだった。

平面ではなく、3Dマップなので立体的に鉄道や建物を設置でき、地下鉄や高架線、立体交差などもできる素晴らしいエディタ機能のおかげで、忠実に再現できるはずだった。ところが、経営という概念が行く手を阻む。街の形状を最重要視するため、駅が少なすぎて鉄道がちっとももうからないのだ。幸い路線数の多いバスが少しずつもうけを出してくれたのだが、一年の収支決算でお上に持っていかれる税金50％で軽く吹き飛んでいく。そんな自転車操業で採算がとれるとは思えない「多摩モノレール」建造を進めていくこの苦しみ！　すがる思いで株に手を出し、借金雪ダルマ……という典型的な会社崩壊の悲哀を味わうなど他のゲームではそうそう起こりえないことだ。

鉄道そっちのけで街の再現を目指すというプレイは邪道だが、鉄道沿線で生活しているなら、君も自分の街を作ってみないか？

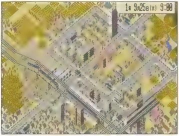
子会社経営のほうがもうかるのがなんかリアル

the Column 鉄っちゃんの夢！車窓モード

3Dマップを使ったひとつのウリとして、本作には敷設した鉄道とバスの路線を、走行する乗り物の視点で眺めることができる「車窓モード」が用意されていた。これにより、自分の組んだダイヤどおりに列車やバスがすれ違ったり、各駅停車を急行が追い越したりする様子を見て楽しむことができた。無論、自分の作り上げた街を見物することも可能。だが、その眺めが自分の想定した街並みと違いすぎてヘコんだり……。街作りは難しいです、ホント。

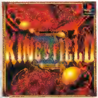


車窓モードはどちらかというと電車よりもバスのほうが臨場感があってよい



朝の多摩センター駅。走り出す京王相模原線、小田急多摩線、そして多摩モノレール！

ポリゴン時代の幕開けを告げたRPG その価値はひとつのシリーズが誕生したという枠を超える



Text＝水野隆志（M2制作室ディレクター）

キングスフィールド

▲ジャンル：RPG　●メーカー：フロム・ソフトウェア
×発売日：94.12.16　■価格：8300円

フロム・ソフトウェアの躍進、ここに始まる!

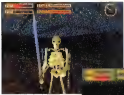
初めてゲームを作ったメーカーならではの魅力

PS発売とともに、ゲーム業界はバブル期を迎え、新規のメーカーが次々と参入してきた。だが、それから十余年を経た現在、生き残っているのは、ほとんどがPS以前からあったメーカーのみ。さすがに厳しさを感じさせるが、そんな中、希有な例外がフロム・ソフトウェアだ。『キングスフィールド』は、同社飛躍のきっかけとなった、記念すべき業界参入第一作である。

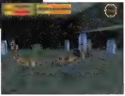
舞台となるのは広大な地下墓地。一度として屋外に出ることはなく、どこまでも暗く不気味な墓地が続く。この閉鎖感は今あらためてプレイすると息が詰まってくるほどに重苦しい。その中をうごめく数々のモンスター。それらのすべてがポリゴンで描かれている。動き回る植物ヘッドイーター、暗黒魔法が生み出すスケルトン、さらにはサソリやクモなどの昆虫、果てはゴーレムや悪魔などがプレイヤー目がけて迫ってくる。そのどれもが強く、スタート直後は、1、2回ダメージを受ければゲームオーバー必至。罠や仕掛けもいっぱいで、毒の沼など、一度落ちれば大量のヒットポイントを失う。金もなかなかたまらないので、いちいち回復アイテムを使っていたら、とてもゲームは進められない。従って状態が悪くなりすぎたら、即座にリセット。シビアすぎるほどにシビアな、膨大な精神力を必要とする戦いが続くのだ。

こうしたハードなバランスは、RPGに対して「時間をかければ誰でも解ける」という感覚を持っていた人には相当強烈に映っただろう。だが、その反面で日本製RPGの親切さに食傷していたプレイヤーや、PCで洋ゲーを楽しんでいた層は快哉を叫んだに違いない。難しいからいいのではない。解く楽しさが満ちていることがいいのだ。たとえば、強い敵でも背後を取ってダメージを受けないように戦えば低レベルでも倒すことは不可能ではない。ただし、それなりの時間がかかるので、その間にミス操作をすれば、敵の一撃でこちらは即死となる。この緊張感がたまらないのだ。

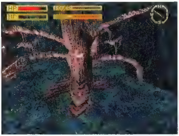
これほど大胆な内容が許可されたのは同社がそれまでゲームを作っていなかったことが大きいだろう。だからこそ約束事にとらわれず、自由な発想で臨めたのだ。『キングスフィールド』は、PSという新ハードの誕生に合わせて、日本製RPGの枠を広げる事件だったのだ。



手強いモンスターが続々迫ってくる。序盤は逃げメインでいかないと、到底生き残れない



ガイドや警告などプレイヤーを助ける親切機能は一切なし。油断すれば死が待つのみ



ポリゴンで描かれたモンスターは存在感抜群。巨人などの大きな敵が迫ってくる迫力はたまらない



PS発売直後に登場した「立体テトリス」テクノスジャパン史の中で唯一のPSソフトとなった。

Text＝罰帝（G-trance）

ジオキューブ

▲ジャンル：パズル　●メーカー：テクノスジャパン
×発売日：94.12.22　■価格：5800円

「おでん」の次は「テトリス」だった

家庭用ハードの立ち上げ間もない時期には、移植作やパズルゲームが用意されることが多い。これは、開発にかかる時間を短縮することで早期に発売し、本体と同時に購入してもらおうという、わかりやすい戦略である。この『ジオキューブ』も、そんな例に漏れない作品のひとつだ。PS発売直後、テクノスジャパンの参入1作目にして最後のPS作品となってしまうのだが……。（翌95年の末には巨大な不良債権「テクノス中野ビル」を残して倒産）

さて、内容は画面写真を見てのとおり「3次元テトリス」である。それ以上でも以下でもない。終わり。しかしここで終わると編集長に恨まれそうなので、もう少し本作について掘り下げてみよう。

本作の原作にあたる『ブロックアウト』は、テクノスジャパンが海外のカリフォルニアドリームズ社（同作のメガドライブ版やリンクス版はこの会社の開発）より許諾を受け、89年にアーケードで発表した作品。『テトリス』がロシアから欧州を経て上陸してきたのに対し、本作はアメリカを経て輸入された作品である。

『テトリス』が「4」を鍵にした2次元構造になっていたのに対し、本作はすべてプラス1され、「5」を鍵とした3次元構造になっている。『テトリス』で降ってくる7種のブロック（テトラミノ）は、正方形4つの組み合わせで成り立っていたが、本作のブロックは立方体1～5個の組み合わせで構成されている。これを奥行きのあるピット（穴）に敷き詰め、フェイス（面）をそろえると消すことができる。『テトリス』以上に脳内もブロックもフル回転させなければピットの中は片付かないだろう。

片付けられない人に

CPU戦と対戦がメインモードとなっている本作は、「積むスピード」が重要視されており、難解な形状のブロックはかなり遊び込まないと登場しない。これはなかなか見事なチューニングで、初心者でも徐々に慣れてゆくのに適度な難易度になっている。ある程度の熟練も必要になるが、対戦モードも丁寧な作りで、とても遊びやすい仕上がり。パズル対戦好きの友人がいるなら、本作での対戦を試す価値はあるだろう。

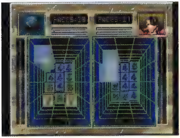
また、この時代にしては音楽面の完成度が高いのもポイント。シンセを多用しながら、バンドサウンド的アプローチで聴かせるBGMは、今でも遜色なく楽しめる。



このへボいポリゴン敵を最初に見たときは本当にどうしようかと思ったが面白かった



3軸回転を操作するボタンは自由にコンフィグ可能。目立たないがこういう配慮は特に重要



CPUキャラはそれぞれブロックの回し方にクセがあったりして、意外と細かい設定

Memories Of PlayStation

1995

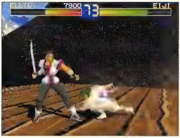
ソフトの数も増え、
戦える態勢が整い始めたPS陣営。
だがこの時期はまだセガサターンや
スーパーファミコンの後塵を拝している感があり、
苦戦が続いていた。

●社会の動き：阪神淡路大震災、地下鉄サリン事件、PHSサービス始まる
●PS関連の出来事：国内200万台突破、「SCPH-3000」発売

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）

ライトユーザーいまだ動かず らしさを出せない苦闘が続く

年が改まった95年、まずは元旦発売の『闘神伝』が気を吐いた。これは3Dフィールドを使って行う格闘ゲームという点で、PSが目指すポリゴンによるゲーム革命をわかりやすく見せてくれた好例だった。当時は、格闘ゲームとしての出来に関心が集まったが、それよりもむしろ、ここではそれまで実際には線上で押し合いをしていた格闘ゲーム、つまり見た目は3Dでも実質的には2Dだった格闘ゲームを3Dの土壌に上げたことが大きかった。「相手の横に回り込む」ことが、当時は非常に画期的なことだったのだ。



フィールドを動き回れるというゲーム性を生み出し、格闘ゲームの新境地を切り開いた『闘神伝』

だが、その勢いは『闘神伝』単発で終わってしまい、PSのシェアはなかなか伸びなかった。『アークザラッド』が発売された5月に国内100万台を突破し、年内には200万台を突破したのだから、ハードの数はそれなりに出ているのだが、ソフトが伸びなかったのだ。逆に任天堂やセガは好調を維持しており、ソニー苦闘のイメージが出来上がっていく。まだこの段階ではSCEが狙った新規の顧客層が形成されておらず、従来のゲームファンをターゲットとした戦いでは、セガサターンやスーパーファミコンが一日の長を示したと言えよう。今では人気シリーズとなった『幻想水滸伝』も当初はあまり売れず（後にベスト版でブレイクする）、麻雀やパチスロなどのソフトも多かった。ハードは出てもソフトが出ないためにサードパーティの参入も促せず、特にスーパーファミコン当時の最大手、スクウェアとエニックスの動向も不明瞭だった。

それでもSCE自身が発売した『ジャンピングフラッシュ！』などを見ると、ポリゴンにこだわっているのがよくわかるし、『アクアノートの休日』など、これまでのコンシューマでは見られなかった一風変わったタイトルを出したことも話題を呼んだ。形になるまでは至っていないが、PSが新しい何かをやろうとしている。そのことは、次第にユーザーにも伝わり始めていたのだ。



初のミリオンセラーとなった『アーク ザ ラッド』。ただボリューム面などで、不満の声も上がった

高く飛ぶ！　そして……落ちる！　新たなゲーム史の幕開けを飾るストレートなジャンプアクション



Text＝箭本進一（フリーライター）

ジャンピングフラッシュ！ ～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻～

▲ジャンル：アクション　●メーカー：SCE
✕発売日：95.4.28　■価格：5800円

PSという新ハードを印象づけた快作

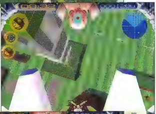
3D空間が、ゲームにプリミティブな説得力を与える

PS最大の売りはポリゴンによる3Dグラフィックス。これまでのゲーム機とは一線を画した三次元空間を表現できることが大きな特徴となっていた。PSは「次世代機」と呼ばれていたが、その表現は的確なものだったと言えるだろう。『ジャンピングフラッシュ！』は、3Dの可能性をストレートに表現したゲームである。主人公であるウサギ型ロボット「ロビット」は三段ジャンプが可能。ジャンプ中にジャンプ、さらにジャンプ！「高くへ飛ぶ」。言葉にすれば単純だが、視覚的なインパクトはものすごい。二段ジャンプ以降は、視点が真下に向くサービスもツボをついている。ジャンプの感覚が、ロボットものの定石である「ジェットで徐々に高度が上がっていく」と言うものではなく、「たわめられたバネが一気に解放されるかのように一気に高度が上がる」トランポリン感覚である辺りも面白い。ジャンプの度に高度が上がり、地上の建物や敵がぐっと小さくなる。まさに至福の時だ。上昇した後に待ち受けるのは落下。上昇速度が急激な分、落下のスピードも速い。高みから一気に落下するのだ。ステージは空中に浮かぶ島という設定になっており、島の外側には空が不吉な青さをたたえて広がっている。目測を誤って着地を失敗し、島から落下しようものなら、縮み上がるような恐怖に襲われる。「高さ」は3Dグラフィックが得意とする表現だけに、画面の説得力は抜群。飛ぶ夢が一瞬にして落ちる悪夢に変化するというわけだ。サービスはこれで終わらない。エキストラモードで100万点以上を出すと、高速移動と「6段ジャンプ」が解禁。高く飛ぶ快感も、落ちる恐怖も、一気に2倍にアップ。広がりのあるマップと共に、3D空間の楽しさを強く印象づけた。

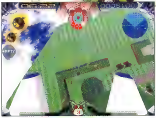
スーパーファミコン発売時には、新機能である「拡大縮小」と「回転」を駆使した作品群が作り手の興奮を伝えてくれた。同様に、『ジャンピングフラッシュ！』は3Dという可能性がストレートに表現されている。新たなゲーム機の発売が、そのままゲームの新たな機能の登場を意味し、受け手と作り手が共に興奮する……そんな時代の空気を色濃く伝えているのだ。本作に登場する「ムームー星人」が、PSを代表するマスコットキャラクターのひとつに昇進したという事実も、本作が当時のユーザーに与えたプリミティブなインパクトを証明していると言えるだろう。



ウサギロボット「ロビット」を操り、アイテムを回収するのが目的



そびえ立つ鐘楼。様々な部分に「高さ」を感じさせるための工夫がある



空中に浮かぶ島というステージ設定が「高さ」への恐怖を倍増させる

ポリゴンのカクカクさを逆手に取りロボ作成

メカたちのメカたちによるメカたちのための硬くてクールな3Dポリゴンバトル



Text＝midi（フリーライター）

ゼロ・ディバイド ZERO DIVIDE

▲ジャンル：格闘アクション　●メーカー：ズーム
×発売日：95.8.25　■価格：5800円

脳内補完を必要としない豪快な3Dロボバトル

PS黎明期に彗星のごとく現れた3D対戦格闘ゲーム『ZERO DIVIDE』。『鉄拳』や『闘神伝』が起こしたポリゴン対戦格闘ゲームのブームに乗って開発されたこのソフトは、ロボットによる対戦格闘をフォーマットとした、他のポリゴン格闘ゲームとは一線を画す作品だった。

この作品が発売された11年前は、まだポリゴンという技術自体が未知のものだった時代。ポリゴン＝立方体の塊であり、「ポリゴンはポリポリカクカクしているもの」というイメージがユーザーにもあった。元祖『バーチャファイター』の映像を思い返してほしい。あのキャラたちは、人間の形はしているもののビジュアル的にはリアルな人間には程遠く、プレイヤーの脳内補完ナシには人間とは認識できなかったのだ。

『ZERO DIVIDE』のすごいところは、そのポリゴンのポリカク具合を逆手にとったアイディアにある。本作に登場するキャラクターはすべてロボットで、カクカクしてて当たり前。つまり、プレイヤーに脳内補完をさせずにキャラクターを成立させるという荒技をやってのけたのである。その試みは見事成功し、無骨なロボたちが繰り広げるクールな戦いは、ロボット好き、格闘好きの両ファンから熱く支持され、続編が作られるまでに至った。

実際、今遊んでみても十分に面白いんだから恐れ入る。アーマーという概念を『ファイティングバイパーズ』より先に導入していたり、人間同士の戦いでは絶対に出せない技、たとえば胸のドリルで敵をグルングルン曲芸のように回したり――が出せたり。そこにポリゴンで作られた硬くて強そうでケレン味あふれるデザインのキャラが加わるのだから、そりゃ面白いに決まってる。

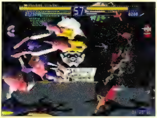
人間同士の対戦格闘ばかりがリリースされる今だからこそ、再登場に期待したい作品だと言えよう。



攻性プログラムユニットたちが、サイバー空間で大乱闘。メカのクールなデザインが◎

the Column キラー&クレイジーネレイド万歳

登場するロボの中に、ネレイドという非人間タイプのヤツがいる。コイツのデザインがもう反則級にステキすぎなのだ。体形は『ザブングル』に出てきたオットリッチタイプ（古い）みたいな感じで、胸にドリル、背中に2本のサブアームを装備。この時点で破天荒すぎて失禁寸前。「かかか、カッコいい！」ってなもんだ。しかも、戦いに勝つと勝利の咆哮とばかりに、口を大きく開いて「シキャーッ!! グワーッ!!」って鳴く。もはやメカか恐竜かすらわからないが、カッコいいから許す。間違いなく筆者の中ではコイツが主人公。足が短すぎてキックが敵まで届かないけど、それも許す。



コイツがネレイド。すべてを破壊するために生まれてきたようなこのデザイン、最高！

幻想水滸伝

意地でも仲間を全員そろえたくなる！次世代機のスケールを見せつけた、大河RPGの第一作！



Text＝夢崎（フリーライター）

▲ジャンル：RPG ●メーカー：KONAMI ×発売日：95.12.15
■PS one Books『幻想水滸伝』（税込1890円）
コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）にて発売中

君はすべての仲間に出会えるか!?

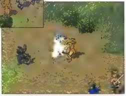
PS黎明期を代表する名作2D・RPG

「水滸伝」をモチーフに、一〇八星の名を持つ仲間を実際に一〇八人集めるというスケールの大きさで話題になったRPG。まだPSにRPGそのものが少なく、媒体がCD-ROMということもあり、しょっちゅう戦闘を繰り返すことになるRPGは不利と言われていた頃に信じられない読み込み速度を実現。二転三転する魅力ある物語に加え、世界に散らばる一〇八人の仲間を徐々に本拠地に集めていく楽しさが多くのファンを引きつけた。

本作は、この世に全部で27あるという「真の紋章」の物語の一部であり、その紋章を宿した者に近しい者に死が訪れ、必ず戦争を巻き起こすという「生と死を司さどる紋章・ソウルイーター」を巡る、悲しき戦乱物語だ。中国のような、ファンタジーのような、タイトルどおり「幻想」的な世界観の中、これまでのRPGが培ってきた「RPGの楽しさ」というものが凝縮されている。

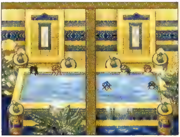
戦闘はオーソドックスなコマンド入力式で、見た目も至ってシンプルだが、テンポの良さが群を抜いている。普通のRPGなら仲間がひとりひとり、自分のターンを待って敵に攻撃を仕掛けていくが、本作は半ば連続攻撃的に仕掛けていく。読み込み速度の速さも相まって、とにかく戦闘は気持ちいいのひと言に尽きる。


戦闘画面はクォーター・ビュー。ドット絵の細かな動きがキャラの個性を浮き立たせる


筆者お気に入りのキャラ・女将軍バレリア。片手剣による連打技の効果音がたまらない

本作の話題になると必ず出るのが、一〇八星全員の集め方と、集めた後に起きる、ある重要人物の復活イベントだ。ストーリー上、どうしても死亡してしまうキャラがいるのだが、序盤から行動を共にしてきたこともあり、多くのプレイヤーは彼の死を悲しんだ。が、一〇八人すべてをそろえればよみがえる、という仕掛けは、呪われた紋章である「ソウルイーター」の運命に抗うとでも言うべき、見事な隠し要素だった。一〇八人そろえるのは至難の業なので、その苦労に見合った報酬と言えるだろう。ストーリーを進めるうえで、相当に気をつけていかないと一〇八人はそろわないので、どうしてもそろえたい場合は情報も確実にそろえてから挑むことをオススメする。

一〇八人ともなると、あんまり話題にならないマイナーなキャラも出てくるので、RPGサブキャラ好きにはたまらない作り。現在、第五作まで発売されているが、「一〇八人」の伝統は健在。究極のキャラクターRPG、未経験ならばもったいない。


本拠地には様々な施設ができていくが、なんと豪華な風呂まで。小物を設置することまでできる

1996

Memories Of PlayStation

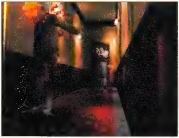
**転機訪れる！
スクウェアを自陣営に導き、
ミリオンタイトルを連発し、流通方法を激変させて
サードパーティとの関係を強化する。
ＰＳの反撃が始まった！**

●社会の動き：住専問題、食中毒「O-157」騒動、『ポケモン』発売
●ＰＳ関連の出来事：「SCPH-3500」「SCPH-5000」「SCPH-5500」発売

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）

衝撃のスクウェア参入 そして任天堂への挑戦状

この年は、ＰＳのみならず、業界全体にとって大きな意味を持った。当初95年発売も噂されていた任天堂の新ハードは、遅れたものの96年中に発売されることが確実視されていた。すでに３ＤＯとＰＣ－ＦＸは退潮著しく、対抗馬となる力は残っていなかったが、セガサターンとＰＳは甲乙つけがたいライバル。しかも95年の年末商戦はセガサターン優勢のうちに終わっていた。



ホラーというマイナージャンルをドル箱に変えた『バイオハザード』。その人気は世界規模で広がった

だが96年に入るや、ＰＳは一気に逆襲に出る。２月26日、週刊少年ジャンプ誌上でスクウェアのＰＳ参入と『ＦＦⅦ』の年末発売を高らかに宣言。続く春季商戦では『バイオハザード』と『鉄拳２』という強力２枚看板を送り込んで、ＰＳの可能性を知らしめる。一連の動きは「ＰＳ欲しい！」と思わせるユーザーの意識を加速させていく。ついに、ライトユーザー層が動き出したのだ。

さらに６月23日のニンテンドウ64発売に向け、ＳＣＥは次々と手を打ち始める。それまでの流通システムを改変してサードパーティの自社流通を認め、廉価版「ザ・ベスト」シリーズの制作を表明し、大幅値下げした「SCPH-5500」を発売する。いずれもハードの普及とサードパーティの取り込みを目的とした戦略だ。そしてニンテンドウ64発売直後には、デジキューブがゲームのコンビニ流通をスタートさせる。どこでも簡単に買えるという手軽さは、まさにライトユーザー向けのアピールだった。



斬新さという点では、ＰＳでも屈指の『パラッパラッパー』。音ゲーという新ジャンルがここから生まれた

同時に、ソフト面では分厚いラインナップを用意する。96年に発売されたタイトルを見てみると、幅広い層から支持を集めた『ポポロクロイス物語』、悪の魅力を教えてくれた『刻命館』、ポリゴンアクションの『クラッシュ・バンディクー』、オールドＲＰＧファンの心をとらえた『ワイルドアームズ』、新ジャンルを切り開いた『パラッパラッパー』など、個性的なタイトルがめじろ押し。もはやＰＳは、20代前半層を対象に、ポリゴンの可能性を示すだけのハードではなくなっていたのだ。



究極の箱庭ゲーム？はたまたスローライフゲームの原点？

Text＝芹澤正芳（武蔵野プロ）

太陽のしっぽ

▲ジャンル：アクション　●メーカー：アートディンク
✕発売日：96.4.26　■価格：5800円

原始人になって本能のままに野原を駆けろ！

圧倒的な自由度をどう料理するか

ひとりの原始人になって、木の実を食べ、カバやマンモスをヤリで倒し、眠くなったら寝る。それをただひたすらに繰り返すのがアートディンクの『太陽のしっぽ』だ。これがゲームなのかと問われると、正直悩んでしまう。昼間は広大なマップを自由に歩き回ることができ、夜になると強制的に眠ってしまいプレイヤーは操作不能となる。この説明だけでは「面白いのか？」と思うところだが、不思議と気持ちがいい。フィールド上に落ちている木の実をとにかく食べまくってみたり、空を飛んでいる鳥を見つけたら石を拾って投げつけてみたり、山を見つけたらダッシュで登り、そこからどこまで遠くにジャンプできるか挑戦してみたり、ジャンプ中に睡眠に入ったときはクスッと楽しい気分になってしまう。あっちにはどんな土地なんだろうと走り回るだけでウキウキしてしまうのだ。それに、フィールドには眼球や鼻、右手や唇など不思議なオブジェがあったり、海面が走れるようになったり、大ジャンプできるようになる石碑があったりと世界を探検するドキドキ感もある。一応、「マンモスを倒すと手に入る牙を太陽に届くまで積み上げる」という目的があるものの、それを無視しても全然ＯＫ。究極とも言える箱庭での生活を満喫できるゲームだ。それだけに万人向けとはちょっと言い難い。ミッションクリア型のゲームが好きな人には向いてないだろう。ただ、ありきたりのゲームに飽き飽きしている人には新鮮な印象を与えてくれること間違いなし。ちなみに原稿書くため、久しぶりにプレイしていたら嫁さんに「これって『どうぶつの森』？」と言われた。そうか！　これはスローライフゲームの走りだったのか！　と思わず心の中で叫んだ。忙しい生活に疲れて癒やしを求めている人にぜひともオススメしたいゲームである。


フィールドに落ちている木の実などを食べると身体能力がアップする


夜になると強制的に眠ってしまう原始人。この間は完全に操作不能


カバやサル、マンモスなどを倒すと、漫画によく登場する肉の形になる

the Column ゲームを作った飯田氏とは？

このゲームを手がけたのは飯田和敏氏。同じアートディンクから発売された『アクアノートの休日』も担当しており、潜水艦でただただ海底散策するという新しいゲームのカタチを作った。その後はアートディンクから独立し、巨人となって島を作る『巨人のドシン』（64DD・ゲームキューブで発売）を制作する。『どうぶつの森』に代表されるスローライフゲームの先駆者と言っても過言ではなく、次回作が楽しみなクリエイターだ。



PS大攻勢期に登場しファンを獲得！後にシリーズ化されたアニメチックロマンチックRPG

Text—山田雅巳

ポポロクロイス物語

▲ジャンル：RPG　●メーカー：SCE
×発売日：96.7.12　■価格：5800円

絵本のような世界観を丁寧に作り上げた佳作

2D・RPGの素晴らしさここにあり!!

ポポロクロイス王国の王子ピエトロの10歳の誕生日。突如お城に襲撃してきたガミガミ魔王に奪われた「知恵の王冠」を取り戻すため、ピエトロ王子は冒険の旅に出発する——。

そんな王道な展開から始まるこのRPGは、ほのぼのとした語り口と、アニメ調のグラフィックでまとめ上げた、絵本のような作品だ。

このゲームの最も素晴らしい点といえば、2頭身で描かれたキャラたち。画面の中をコミカルに、所狭しと動き回り、随所で笑う、泣く、驚くといった愛らしい表情を見せてくれる。無表情なポリゴンキャラにはない、2Dならではの暖かさが、プレイヤーの心を和ませてくれることと請け合いだ。このように、一見優しさあふれる作りになっている『ポポロクロイス物語』だが、RPGとしては意外や意外、手応え十分な作りになっている。譜面のようなマップ上を移動して戦うバトルシステムは、単純に「戦う」や「魔法」を選んでいるだけでは勝てない。キャラをマップ上でどう動かすか考えるのはもちろん、MAXまで上げると攻撃力がアップする「気合い」や、キャラの固有の「必殺技」といったコマンドも、うまく使う必要がある。また、しっかりとレベル上げをしておかないと、ザコモンスターにもあっさりと全滅させられるゲームバランスは、最近のRPGにはない厳しさを感じさせる。ただし、全滅してもペナルティはなし。一瞬で街へ戻れる便利アイテムをゲーム開始時から持っているので、ピンチでも安心。気軽に世界観に浸りたい人でも問題なく楽しめる。

ちなみにこのゲームは、70年代後半から雑誌や新聞等で連載された田森庸介氏の児童マンガをゲーム化したもの。残念ながら私は、原作を読んだことがない。だが、製作陣の愛情が感じられるこのゲームを遊んでいると、原作の雰囲気は忠実に再現されているだろうと確信してしまう。



親子の愛情、仲間との友情、淡い初恋などの物語がストレートに語られる



使えば使うほどレベルアップしていく魔法など、システムも凝っている



森の妖精ナルシアや、後に味方になるガミガミ魔王などのキャラも魅力的

the Column

エンディングテーマ曲は必聴

エンディングのスタッフクレジットで、ボーカル入りの歌「ピエトロの旅立ち」が流れる。この歌、ゲームのメインテーマ曲に無理矢理歌詞をくっつけたモノなのだが、これがイイのです!!　歌っているのは、ジュリエッタ柴田とクレジットされているが、実はタレントの奥山佳恵。歌詞の内容は、ゲーム開始からエンディングまでのピエトロの冒険をまとめたもの。ゲームクリア後に聞けば感動すること間違いなし!!　必聴です!!

直接手を下さず、卑劣な罠で侵入者を駆逐していく一風変わったトラップシミュレーション



Text＝鮎尾拓朗（G-trance）

刻命館

▲ジャンル:トラップシミュレーション　●メーカー:テクモ
✕発売日:96.7.28　■価格:5800円

罠と恐怖が満載の館へようこそ……

不思議な館の主人となったあなたを待っているのは……

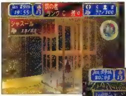
3Dフィールドで展開される古びた洋館の主となり、侵入者を残さずトラップの餌食にするのが目的だ。自らがエモノで敵を撃ち抜き進むFPSとは違い、館に仕掛けた魔法のトラップを発動させることで侵入者を疲弊させ、彼らを捕獲（あるいは抹殺）していく。愚かな人間どもを引っ掛けるためには、館中にさまざまな声を轟かせる魔法の仮面を使ったり、ときには自らが彼らの前に立ちはだかって恐怖のドン底に陥れ、トラップ設置ポイントまで誘導する必要がある。序盤は敵を効率よく捕獲できないもどかしさが体をかけ巡るが、ステージが進むにつれて侵入者の職業とトラップの相性、効率のいい配置を身体で覚えることができるだろう。彼らがプレイヤーの予想どおりに行動し、計算どおりにトラップの餌食になったその時、既存のゲームでは味わえなかったドス黒い爽快感で心が埋め尽くされるに違いない。

マップ上にいるすべての侵入者を毒牙にかけることで次のステージへと進んでいくが、トラップの設置や特殊能力の使用には多大なMPを消費する。ステージの合間に「人間狩り」をすることで、館の増改築に必要な資金やMPを稼ぎながら、限りのある力と資源をどれだけ効率よく使えるかが攻略のポイントだ。小さな館の持つ魔力に魅せられた人間の中には、かつて見知った顔も……。

小国のお家騒動に端を発し、自らを陥れた者たちへの復讐をもくろむ主人公と、古びた洋館を舞台に展開されるバックストーリー。それらは、刻命館に封印された魔神の復活へとつながっていく。残虐非道の限りをつくし、中盤までに満たされていたハズの「ドス黒い爽快感」は、条件と選択肢で変化するエンディングによって極限までに高まるか、別の何かに変貌してプレイヤーに対して強烈にハネ返ってくる。

本作はFPS的なインターフェイスでありながら「攻撃（捕獲）」手段に地形を利用する」という奇抜な発想で、全編にわたる悪趣味加減をアッサリと乗り越えて「既存のFPS以上に高い中毒性」を持つに至った。その結果、粗削りかつ微妙なゲームバランスでありながら固定ファンを多く生み出した。陰湿かつ後からジワリと来る爽快感は、のちに洗練された形で『影牢』『蒼魔灯』へと引き継がれていった。


トラップの配置や館の増改築を行う作戦画面で、じっくりと戦略を練ろう


他のトラップの影響を受けている間は、ほかのトラップにかかる確率が上昇する


侵入者を生きたまま捕獲。身ぐるみはぐも魂を抜き取るも、いけにえにするも自由……



競走馬の能力を引き出して世界のターフを駆け巡れ！ メモリアルレースのプロデューサーは君だ！

Text ーヘラクレス

ギャロップレーサー

▲ジャンル：競馬レース　●メーカー：テクモ
×発売日：96.9.27　■価格：5800円

ジョッキーの苦労と興奮を生で味わえる最大のチャンス

　調教師の苦労を実感でき、馬主の優越感に浸り、競馬界の裏事情も垣間見られる。競馬ファンの夢をかなえてくれる「競走馬育成シミュレーション」というジャンルの確立は、競馬ファンにとって涙が出るほど嬉しかったものだ。代表作の『ダービースタリオン』や『ウイニングポスト』は、世に広く浸透した競馬人気の火付け役ともなった。

無限に広がるジョッキーの大ロマン！

　そうして、緻密な育成を存分に楽しめるようになると、残る夢はただひとつ。競走馬への騎乗、つまり自分がジョッキーとなることである。本作が登場する前にも、いくつかジョッキーゲームは存在した。だが、簡単操作をウリにしていたり、デフォルメされた愛らしい絵柄だったりと、とっつきやすさを重視した反面、残念ながら真の競馬ファンを満足させるゲーム性ではなかった。そこで満を持して登場したのが、ゲーム史上初の3Dジョッキーアクション『ギャロップレーサー』である。

　プレイヤーはプロのジョッキーとして実在の名馬たち（をモデルにした馬）に騎乗し、ビッグレースの制覇を目指す。活躍して名をはせれば、外国の馬や伝説の殿堂馬から騎乗依頼がくるし、海外レースにも参戦できるというのがゲームの大まかな流れだ。プレイヤーはあくまでジョッキーに徹するため、競走馬は自分で購入するが、育成や経営面には一切タッチしない。純粋に騎乗アクションに集中できる、オーソドックスな作りになっている。だからこそ、競馬レースとしてのバランスは絶妙。馬場状態やレース展開を考慮して、競走馬のスタミナをもとにムチや手綱で最適なポジションをキープ。馬群から10馬身離れていようと、スタミナの温存具合やスパートのタイミング次第で劇的な差し込みも可能だ。誰もが予想しないドラマの演出、そんなジョッキーのロマンを思いのままに成せるのが本作の魅力となる。

　現在発売中の最新作『ギャロップレーサー8 ライブホースレーシング』では、ついに待望の音声実況を搭載した。独特の熱い語り口が大好評のアナウンサー、辻よしなり氏を起用する力の入れようだ。絶妙な騎乗をほめたり、ミスにツッコミを入れたりと、現実以上の盛り上がりを提供してくれるのがたまらない。どこまでも進化し続ける『ギャロップレーサー』、競馬ファンならこれをプレイしない手はないだろう。


道中の順位など関係なく、最初にゴールすることだけを考えて操作する。それが競馬だ



競走馬の適性に合った作戦を立てなければ、能力を引き出すことは絶対にできない


「ジョッキーレースゲーム」と銘打たれたとおり、競馬の疾走感を自分視点によって再現！

PS2で最新作『5』の発売も決定している定番のシリーズその記念すべき第1作



Text＝山田雅巳

ワイルドアームズ

▲ジャンル：RPG　●メーカー：SCE
×発売日：96.12.20　■価格：5800円

超大作の眩すぎる輝きの影に隠れた、密かな名作

PSを業界No.1ハードへ躍進させる要因となった超ビッグタイトル『FFⅦ』。その発売を一ヶ月後に控えた96年の12月に発売されたRPGが、この『ワイルドアームズ』（以下『WA』）だ。最終的に40万本を売り上げ、それなりのヒットタイトルとなったが、発売当時は『FFⅦ』が放つあまりに強すぎる輝きの前に、ほとんど脚光を浴びることはなかった。

様々な要素を盛り込まれた意欲溢れるRPG

だが、PCエンジンの名作RPG『天使の詩』を制作したスタッフによって作り上げられた、この『WA』は、随所にキラリと光る要素が盛り込まれたRPGだった。

『WA』の最も特徴的な要素といえるのが、3人の主人公キャラが持つ「バクダン」「ワイヤーフック」「マジックスタッフ」などのグッズを使って仕掛けを解いていくダンジョン。ぶっちゃけて言ってしまえば、『ゼルダの伝説』なのだが、難しすぎもせず、簡単すぎもしない、いい具合の難易度でまとめ上げられており、なかなか楽しい。

また、フィールドでは2Dの主人公たちが突如、フェルト人形のようなポリゴンになって行われるバトルも、さまざまなアイディアが盛り込まれている。主人公の一人ロディだけが使える、残弾制限がある銃のような古代兵器「アーム」。攻撃や魔法を使うたびに溜まるゲージを消費して固有のスキルを使ったり、召喚獣「ガーディアン」を呼び出すフォース等のシステムは、今遊んでも面白い。

さらに、隠しダンジョン「ABYSS」や、その最深部にいる最凶の隠しボス「ラギュ・オ・ラギュラ」。寄付金を払って、ゲーム中のイベントで崩壊した街を復興させるイベントなど、クリア後のやり込み要素も満載。

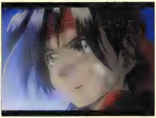
このように『WA』には、RPGとして魅力的な箇所がいくつもある。もし、発売日が半年ずれていたら。PSを代表するRPGになっていた……かもしれないのだが。



戦闘シーンに3Dポリゴンキャラを使用したのは、この『WA』が史上初かもしれない……？

the Column 西部劇好きな同志にもお薦め!!

『WA』の舞台となる世界「ファルガイア」。ここは、西部開拓時代のアメリカ、いわゆる西部劇を意識した、果てしない荒野が広がる世界になっている。また、マカロニウエスタンの元祖といえる映画「荒野の用心棒」のテーマ曲「荒野の口笛」を模したと思える曲が、オープニングで流れたり、実在した男装の女ガンマン「カラミティ・ジェーン」と同じ名を持つライバルキャラも登場するなど、西部劇ファンにはうれしいポイントも多い。私と同様、RPGと西部劇を愛する人には、ぜひプレイして欲しい。まあ、西部劇って結構マイナーなジャンルなので、あまりいないかもしれないけど……。



エンニオ・モリコーネ御大を彷彿とさせるメロディが、プレイヤーを『WA』の世界へ誘う

1997

Memories Of PlayStation

『ドラクエ』の参入決定。
そして『FFⅦ』の発売。
セガとバンダイの合併劇などで激動する
ゲーム業界のリードを取り、
ＰＳはさらなる高みへと向かう。

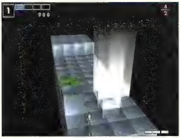
●社会の動き：消費税５％に上がる、香港返還、ダイアナ妃事故死
●ＰＳ関連の出来事：デュアルショック発売、「SCPH-7000」発売、
国内1000万台、全世界2000万台突破

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）

年明け早々からビッグニュースが続出

ラインナップがそろい、攻勢を見せ始めた96年のＰＳ。それを受けた97年のゲーム業界は、年初から大きく揺れ動いた。

エニックスがＰＳに参入し、98年度末には『ドラクエ』最新作を発売することを発表したのだ。これで『ＦＦ』と『ドラクエ』という二大ＲＰＧのＰＳ参入が確定した。これはすでにいくつかの人気タイトルを輩出していたＰＳにとって、さらなる強力な追い風となった。



クールさを前面に押し出した『I.Q.』。ゲーム＝オタクというネガティブイメージを払拭する快作

それから約一週間後。今度はライバルのセガの側からそれに勝るとも劣らない衝撃的なニュースが飛び出した。玩具の最大手・バンダイとの合併だ（最終的にこれは中止になったが）。そしてそれが収まる前に、ドして本命中の本命『ＦＦⅦ』がリリースされた。

その爆発的な売上によって、他のハードとの差は瞬く間に開いていった。しかも天運までがＳＣＥを後押しする。セガバンダイの合併騒動に続き、任天堂がアニメの過剰演出に端を発した「ポケモン事件」で理不尽なバッシングにさらされたのだ。ＰＳはこの機を逃さず、着実にシェアを伸ばしていく。年末には総タイトル数が、国内約１７００（廉価版等を含む）に及び、ハードの出荷台数は全世界で２０００万台を軽く突破し、３０００万台に迫る勢いを示した。

ソフトにも恵まれたが、中でも夏季商戦に出た『みんなのＧＯＬＦ』と年末商戦を席巻した『グランツーリスモ』の２大タイトルはすごかった。ＳＣＥがその初期から力を入れていたスポーツとレースの集大成と言ってもいいだろう。これにスタイリッシュな世界観が話題を呼んだ『Ｉ．Ｑ．』や中高年層をゲームショップへ走らせた『電車でＧＯ！』なども加わり、かつてない市場が作り出された。当初からＰＳが志向していたライトユーザーが、ここに大きく花開いたのである。



振動機能を搭載した新コントローラ「デュアルショック」が登場。以後はこちらがスタンダードになり、それはＰＳ２にも受け継がれた（そのせいで厄介な訴訟に巻き込まれることに……）

カードゲーム『スーパーヒーローVS悪の帝国』をほうふつとさせる、秘密結社運営シミュレーション



Text＝飴尾拓朗（G-trance）

AZITO

▲ジャンル：シミュレーション ●メーカー：アステックトゥーワン
✕発売日：97.2.28 ■価格：5800円

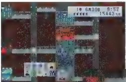
1997

キミも悪の組織を運営してみないか？

特撮世代が憧れた秘密結社の運営がついに実現！

プレイヤーの思いのままに、悪の秘密結社を運営していく……そんな夢をかなえてくれるのが『AZITO』だ。まずはリーマン時代に貯めた資金で、基幹となるアジトを建設するところから始まる。アジトを機能させるために必要な施設、各種兵器の開発室、資金調達のための秘密工場、それらを売りさばくための建造物……これらをマップにうまく配置していこう。アジトの建設にはコツがあり、コレを理解するまでは幾度となくピンチを迎え（あるいは組織を壊滅させられ）ながら試行錯誤を繰り返していく必要がある。アジトの建設と資金調達体制が整ったら、敵組織の襲撃に備えて悪の怪人やスーパーヒーロー、秘密兵器を生産して対抗組織に太刀打ちできる軍備を充実させていく。ただし、それらの生産に携わる博士を長い間働かせすぎると不満がたまっていくので、生産ローテーションを考慮して適時休暇を与えないといけない。建設型シミュレーションでありながら気ぜわしいほどに命令を変更し、嵐（対抗組織の襲撃）が過ぎ去ったあとは、被害のあった施設のフォローや戦力の補充に奔走を繰り返す。ノンベンダラリと基地運営をしていると、半年も持たずに組織が壊滅状態に追い込まれてしまう緊張感。部下（主に博士や工場長）の不満を解消し、サイフの中身や組織の被害を心配しながら円滑に組織を運営していく……表では権力をカサに威張り散らす悪の親玉も、決して楽な仕事ではないことを思い知らされる。

特撮というジャンルにおいて考えうる要素を、容量（あるいはゲームシステム）が許す限り詰め込み、特撮フリークのツボをしっかりと押さえていた。防戦一方というゲームシステムで評価が分かれるところだが、これは「あくまでアングラ」というプレイスタイルを追求した結果ではないだろうか？ マウスオペレーション前提のインターフェイスに不満こそ残るがネタの特異性と新鮮味、建設型シミュレーションというジャンルに飢えていた市場もあいまって、そこそこのセールスを記録した。そして本作は後に、ゲームシステムの大幅なクリーンアップと、実在する特撮ヒーローを出演させるといった進化をとげながら、3作目まで続く人気シリーズ作品へと変貌するのだった。



アジト運営の舞台は全部で5ステージ。地形を考慮した効率のいい配置が必要となる



諜報員が遭遇した事件の報告と対処を聞かれる。結果次第でニヤリとするシーンも？



対抗勢力の戦力をゼロにすると乗り込んでくる、組織のボスを倒せばステージクリアだ

三国志キャラを使ったキャラゲー？ いやいや、やればやるだけあなたも猛将の仲間入り



Text－竹之内純一

三國無双

▲ジャンル：対戦格闘　●メーカー：光栄
×発売日：97.2.28　■価格：5800円

受け流すか、弾くか？ 読みあいがアツい！

一騎当千もいいけど一騎打ちもステキですよ

いまやPS2の看板タイトルで、コーエーの出世作とも言える『真・三國無双』。今回はその前身でもある3D格闘ゲームを紹介しよう。

時代を越え、さらには軍を越えて集まった猛将たちの手で繰り広げられる一騎打ちによるタイマンバトル。3D格闘としては比較的簡単な操作で、攻撃の際に使うボタンは□ボタンの突き攻撃と△ボタンの薙ぎ攻撃。あとは「波動拳コマンド」に代表される格闘ゲームでおなじみのコマンド攻撃と、□・□・△などの順にボタンを押す連続攻撃だ。と、ここまで読み進めて「ありがちな格闘ゲームか……」と思うのは甘い。本作の2P対戦はシンプルかつアツい駆け引きが誰でも手軽に楽しめる名作なのだ。私は本作を発売日に購入してから、弟とだけでも、すでに千戦以上の対戦をしている。その理由を挙げてみたい。

まずはPSのコントローラを想像してみてほしい。先ほど紹介したとおり□と△は攻撃ボタンだ。そして、残りの×と○ボタン。この2つのボタンこそ、本作の熱い対戦の核となる「受け流し」を行うためのキーだ。何も難しいことはない。相手の攻撃を見切って、ただ対応したボタンを押すだけ。突きは○ボタンで受け流し、薙ぎは×ボタンで弾き返す。そう、押すだけでコマンド入力技も、それどころか「無双奥義」と呼ばれる超必殺技さえも〝無かった事〟になってしまう悪魔のボタンなのだ。

操作が簡単だからこそ生まれる、非常に濃い心理戦。さまざまなキャラを使い、行動のすべてを熟知することによって生まれてくる脊髄反射。うかつな行動はすべて敗北に直結する。まさに、テレビの画面の中に戦場が現れるのだ。「人馬一体」という言葉があるが、プレイヤーと操作キャラとが一体になったとき、そこに猛将は現れる。未チェックだった格ゲーファンは、ぜひこの感覚を味わってみてほしい。



無双ゲージは消極的な行動をすれば容赦なく減って行く。相手の攻撃を見切ってゲージを維持しろ

the Column おきて破りな隠しキャラ

このゲームではクリアしていくたびにさまざまな隠しキャラがオープンにされていく。魏・呉・蜀の各君主たちや後のシリーズでも物議を醸し出した三国時代の最強軍師、伏龍こと諸葛孔明も登場する。もちろんおきて破りの『孔明ビーム』も発射可能だ。これには、武将として最強といわれている呂布もタジタジだ。しかし、もっとおきて破りのキャラクターも登場する。ヒントは「第六天魔王」なあの人と「あだ名はサ○」なあの人。しかも後者の人は二頭身での登場。本作は同社が以前のお堅いイメージから脱却した瞬間の貴重なオーパーツ的作品でもあるだろう。



以後のシリーズのように『美形キャラ』はいらっしゃいません。残念？

クーロンズ・ゲート ―九龍風水傳―

悪夢の中をさまよう快感と、狂った妄想に浸食される恍惚があなたを待っている

Text＝鷲尾トモノリ(M2)

▲ジャンル：3Dアドベンチャー　●メーカー：ソニー・ミュージックエンタテインメント　✕発売日：97.2.28　■価格：7800円

ハマれる人はどっぷりハマり込める超怪作

狂い始めた奇形世界をひとりさまよう

不快に湿った壁面を走る無数のパイプ。内臓のように天井から垂れ下がるコード。神経を逆撫でするように不規則な明滅を繰り返す裸電球。

あなたは、日の射さない廃墟のような空間をゆっくりと進んでいく。すえたにおい。ねっとりと身体にまといつくような闇。ここではあらゆるものがゆがみ、よどんでいる。

あなたは立ち止まり、周囲を見渡す。ここは悪夢で作られた迷宮。すぐに進むべき道を見失ってしまう。どこだ……次はどこへ行けばいい。枯れることのない不安を押し殺し、辺りに目を走らせる。何を売っているかも定かではない薄汚い露店。物陰に潜むようにしてこちらをうかがう路人たち。闇に浮かぶのは、原色の漢字が躍る古ぼけたネオン。

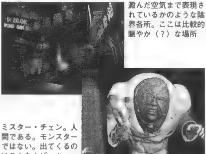
そして、あなたは再び歩き出す。濁った水の中を漂うように。ゆっくり、ゆっくりと……。

「クーロンズ・ゲート」は、風水師となって、この世と対をなす「陰界」を探索し、陰界から失われた風水を再び取り戻すことを目的としたアドベンチャーゲームだ。全編がポリゴンで描かれており、発売当時としては破格に美しいそのビジュアルが話題となった。

ゲームとしては、さまざまな場所を移動しながら、キャラクターと会話したり、アイテムを手に入れたりしながら進めていくスタンダードな内容。要所要所で発生するダンジョン探索と、それに伴う、「木火土金水」の気を用いた風水バトルが、システム面での特徴と言えるだろう。

だが、このゲームに関しては、そんなことはまったくの些事にすぎない。圧倒的なまでに作品の存在感を高めているのは、その特異な世界観だ。怪しいアジアンテイスト全開のダークな幻想世界とでも言えばいいのか、なかなかひと言では表現できない、不思議な魅力を放っている。登場人物たちも、外見・内面合わせて、これでもかと言わんばかりに奇妙奇天烈。とにかく、このゲームを構築するあらゆる要素が、シュールでクレイジーで、それでいてどこか情緒のある独特の世界観を表現するために存在しているのだ。

強烈すぎる個性ゆえに決して万人に受け入れられる作品ではないが、ハマれる人はとことんハマれるのが、「クーロンズ・ゲート」。その魅力は今もまったく色あせていない。心揺れた人は、ぜひプレイしてみてほしい。

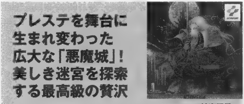


澱んだ空気まで表現されているかのような陰界各所。ここは比較的賑やか（？）な場所

ミスター・チェン。人間である。モンスターではない。出てくるのはこんなんばっか



物語のヒロイン、小黒（シャオヘイ）。このゲームで唯一のまともな人間かもしれない



プレステを舞台に生まれ変わった広大な「悪魔城」！美しき迷宮を探索する最高級の贅沢

Text＝神楽陽子

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

▲ジャンル：アクション ●メーカー：KONAMI
✕発売日：97.3.20

宣伝文句を真に受けて買ってみたら大当たり

ジャケット裏面の宣伝文句に嘘偽りは何ひとつない。美麗なグラフィックと荘厳なサウンドは言うに及ばず、「悪魔城ドラキュラ」シリーズはこの「月下」でまさに「生まれ変わった」。

本作は『悪魔城伝説』と『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』から脈々と続く物語の完結編に当たる。主人公はドラキュラ伯爵の実子、アルカード。父からすれば「裏切り者」である。

シリーズの新たな礎にして最高峰の夜想曲

これまではシビアなアクションがシリーズの売りだった。鞭を振るうまでのタイムラグが独特の操作感を生み、他のアクションの論法が通用しない点は見事だった。しかし今回の主人公は聖なる鞭を武器に戦うベルモンド一族ではない。「悪魔城なのに剣で戦うのか」と驚いたのは筆者だけではないだろう。

ほかにもナイフやトンファーなどさまざまな武器が、さらには従来のシリーズにはなかった防具やアクセサリまで登場する。

それらは図書館の主が売ってくれたり、城内のあちこちに置かれている。本質は2DアクションだがRPGの要素が多く盛り込まれているのである。これは新規プレイヤーにとって嬉しい仕様だ。アクションが苦手でも、レベルアップや武具の組み合わせを活用すれば難所を切り抜けることができるのだから（特に回復アイテムの存在は大きかった）。

また、特定の装備は謎解きにも必須。本作から『悪魔城』はステージ制でなくなり、二段ジャンプや変身（コウモリなど）といった能力を獲得しては少しずつ行動範囲を広げていく迷宮探索型となった。そうして得られた新たな能力、もしくはアイテムで、これまで行くに行けなかった未踏地点を埋める……といった具合である。これがまた広い！

探索が不十分だったり謎を消化しきっていないと、エンディングに疑問が残るはず。

その答えを見いだした先に初めて現れるのが、ジャケットにも記された「悪魔城の真の姿」。詳細は伏せるが本当の戦いはそこから、今遊んでも驚きを禁じえないボリュームで物語も秀逸だ。重厚なゴシックロマンに涙せよ。

アドバンスに続くシリーズの基盤をかためた本作だが、「シリーズ最大のスケール」はいまでも色あせることなく、挑戦者を待っている。



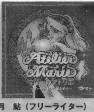
裏切り者である主人公を迎える、伯爵の忠実なる腹心・デス。本作でもステキに健在



細部までこだわったグラフィックとサウンドだけでも価値あり。ザコの芸も細かい



画面狭しと繰り広げられるボスとの死闘。本当に9年前のプレステなのかとあらためて思う



錬金術を使うアイテム作成SLGの先駆け。次々と新しいアイテムができるのが楽しかった

Text＝卯月 鮎（フリーライター）

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

▲ジャンル:RPG ●メーカー:ガスト
×発売日:97.5.23 ■価格:5800円

マリーのアトリエ、本日開店！

まるで最高のデザートワイン。幸せなひとときをくれる軽やかな口当たりが、「マリーのアトリエ」の身上だ。RPGはいつだって大げさ。世界中を飛び回ったり、最強の魔王を倒したり……。でも、主人公のマリーは基本的にザールブルグの街から動かない。たまに材料を取りにヘーベル湖やヴィラント山に外出するが、すぐに帰ってきてはアトリエで錬金術のアイテム作り。だからといって、つまらない日常かというとそうでもない。依頼人を喜ばせたり、不治の病を治すことだってできる。ゆったりと時が流れる居心地の良さに心安らぐ。

——錬金術士の卵マリーは、アカデミー始まって以来の劣等生。イングリド先生は卒業試験としてマリーに5年の時間と一軒のお店を与える。「作ったアイテムが評価に値するなら卒業を認めます」。さて、マリーは一流の錬金術士になれるのでしょうか？

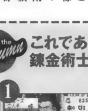
アカデミーで参考書を買ってアイテムのレシピを入手、材料を用意して、工房でアイテムを作り出す。これが大まかなゲームの流れ。お金稼ぎには、酒場「飛翔亭」がうってつけだ。「ヤドクタケの入手×3」「雨雲の石の作成×5」と、雑多な依頼を受けられる。名声や住人との友好度が上がれば、「育毛剤」「生きてるホウキ」なんて変わったお願いをされることも……。

街の外の採集場では、「ぷにぷに」や盗賊との戦闘も起こる。マリーだけではかなわないので、街で冒険者を雇おう。レベルアップもあって、一応RPGしているが、戦闘はとてもシンプルでサクサク進む。この軽さにハマってしまう。

全体的なデザインにアルフォンス・ミュシャ風のモチーフが使われ、それまでのゲームにない洗練された雰囲気の「マリーのアトリエ」。続編で、エリー、リリー、ユーディー、ヴィオラートと多くの錬金術ヒロインが生まれている。

「うまくいったのかなぁ……できたぁ☆」

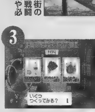
the Column これであなたも錬金術士！



1 飛翔亭のオヤジから依頼を受ける。必ず期限を確認しよう。遅れたら報酬が減る



2 足りない材料は街の外で採取する。戦闘になったら魔法や必殺技で攻撃だ！



3 「蒸留水」「ほうれん草」「中和剤（緑）」で「アルテナの水」のできあがり



アトリエ内の様子。日にちがたつと部屋が散らかってドロドロになるのは芸が細かかった

1997



自分の分身であるAIを育てる、斬新な1本。ビジュアルや音楽のセンスが光る、PSらしい異色作

Text＝卯月 鮎（フリーライター）

がんばれ森川君2号

▲ジャンル:その他 ●メーカー:SCE ✕発売日:97.5.23 ■価格:4800円

かわいい子（AI）には旅をさせよ！

AIの頭のよさはプレイヤー次第!?

「ゲームはどこまで進化するのだろう?」。次世代機戦争と騒がれていたあの頃、ゲームの未来はいくらでも広がっていた。その輝く可能性のひとつがAI、人工知能だった。ファミコン世代の私にとって〝AI搭載〟はなんとも魅力的な響き。「ドラクエⅣ」で、効きもしないザラキをクリフトが唱え続けても「ゲームが進化すればいずれ立派な知能を持った疑似人格が生まれる」と笑って許していたものだ。この夢はいまだにかなっていないが、AIと交流するという願いは「がんばれ森川君2号」がかなえてくれた。

変わったタイトルと思うかもしれないが、本作のクリエイターは森川幸人氏。つまり、ゲームの中で育てたAI、いわば自分の分身をフィールドで冒険させるのだ。田中君だったら田中君2号が、山本君だったら山本君2号が旅に出る。ロマンあふれるコンセプトだ。

AIで動くPiT（Pet in TV）をしつけるには、ダメ犬を相手するように、根気よく付き合わなければならない。生まれたばかりのPiTは、スイッチを齧したり、エネルギーパックを頭に乗せたり、トンチンカンな行動ばかり取る。そこで、間違った行動には「NO」、正しい行動に「YES」を選び、フィールドの進み方を覚えさせていく。

もちろんPiTも生き物なので、機嫌も悪くなる。プロペラを出して家へ帰る前に「よしよし」と頭をなでてがんばりをほめよう。だんだん常識を身につけ、自力で仕掛けを突破できるようになると、楽しさも倍増。我が子の成長を見て目を細める親の気持ちがわかる。ラストのワールドは、こちらの指示が出せず、PiTひとりの試練道。まさに「がんばれ！」と応援するほかない。

AIというロジカルなテーマと、ポップなデザインが組み合わさった、センスあふれる1本。PS初期の自由な空気が満喫できるはずだ。



40種類以上ある洋服を拾って着替えたり、CDを見つけてBGMを変えたりと、遊びの要素もいろいろ

the Column PS期の森川作品をチェック！

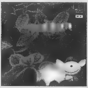
森川幸人氏はAIとプレイヤーのコミュニケーションにこだわってきたクリエイター。PS期のオススメ2本を紹介！

『アストロノーカ』



種と種をかけ合わせて新種の野菜を作る宇宙農業シミュレーション。今度はAIが畑を荒らす敵に。罠を仕掛けて撃退するも、適応して進化してしまう。いたちごっこは続く……

『ここ掘れプッカ』



犬とネズミを足したようなかわいい宇宙生物プッカを育てていろいろな鉱石を集めるAI育成ゲーム。鼻歌を歌いながら地中を掘り進むプッカはとてもプリティ。女性にもオススメ



巨大ロボットのパイロットといえば、誰もが一度は憧れるもの。本作はそれを現実にしてくれた

Text＝池谷勇人

アーマード・コア

▲ジャンル：アクション　●メーカー：フロム・ソフトウェア
×発売日：97.7.10　■価格：5800円

1997

男の子のあこがれを形にした、ロボットライフ・シミュレータ

健全な男子なら誰でも一度はあこがれるのが巨大ロボット。「ガンダム」「鉄人28号」「マジンガーZ」……。お気に入りのロボットに乗って、悪いヤツらをバリバリ蹴散らしたい！——そんな永遠の夢を、「アーマード・コア」はかなえてくれた。

舞台は「大破壊」後の荒廃した地球。プレイヤーは「レイヴンズ＝ネスト」と呼ばれる傭兵組織の一員（レイヴン）となり、巨大ロボット「アーマード・コア」（以下AC）を操り、さまざまな依頼をこなしていく。ACは頭部、脚部、ブースタなど10種類のパーツで構成されており、これらを組み合わせることで、自分だけのオリジナルACを組むことが可能。もちろん高性能なパーツは値段も高く、またジェネレータの総出力を越えない範囲で組む必要があるため、実用に耐えうるレベルのACを組むのはなかなか大変だ。運動性を犠牲にしてでも重火器を積むか、火力を削ってでも運動性を取るか。遠距離からチクチク攻めるか、それともレーザーブレードで一撃必殺を狙うか……。ああでもない、こうでもないと苦心の末にようやく組み上げたACは、たとえ不格好でも、初めて自分で作ったプラモデルのような愛着がある。

リアルゆえに甘くない、現実的ロボットライフ

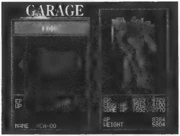
自分だけの愛機を組み上げたら、早速任務へ出撃だ。苦労して組み上げたACをホントに「動かせる」喜びは、ロボットアニメで育った世代なら感動間違いなし。思わずテンションが上がり、コントローラを握る手にも力が入る。が、いきなり主役機に乗せてくれるほど甘いゲームではない。序盤はブースタの性能も低く、すぐにオーバーヒートしてしまうなど、出撃前に思い描いていた活躍シーンとのギャップに最初は愕然とするはず。それでもなんとか任務をこなしてパーツを買い替え、少しずつ理想のロボットへと近づけていく作業は妙にリアルで楽しい。かけた時間とお金に比例して愛機への愛着もますます深まっていくわけで、絶妙なバランスだったように思う。

「グランツーリスモ」が、単なるレースゲームの枠を越えた「カーライフ・シミュレータ」であったように、「アーマード・コア」は、巨大ロボットによる戦闘だけでなく、ロボットの組み立てやパーツの購入といった外縁部までをも含めて再現した、最初の「ロボットライフ・シミュレータ」だったのだ。



PSのコントローラが、ロボットの操縦パネルに変わる感動！

標準的な2脚だけでなく、逆関節やホバータイプのACも作成可能



なかなか思い通りいかないACの組み立て。しかし、それだけに完成したACへの愛着はひとしおだ



ゴルフといえば、今や野球やサッカーと並ぶ最も身近なスポーツゲーム。その原点がこれだ！

Text＝池谷勇人

みんなのGOLF

▲ジャンル：スポーツ　●メーカー：SCE
✕発売日：97.7.17　■価格：4800円

スカッと爽快、お手軽ゴルフゲームの金字塔

ゴルフってほんとに「みんなの」スポーツ？

最近ではそこそこ一般的になってきたものの、それでもまだまだゴルフは「上流階級の」スポーツ。たぶんこの原稿を読んでいる読者の中でも、実際にコースへ出たことがある人はほんのひと握りだろう。

でも、そんな「上流階級の」ゴルフを、本作は文字どおり「みんなの」ゴルフへと変えてくれた。任天堂の『ゴルフ』以来定番の「チャー、シュー、メーン」で打つシステムをさらに洗練し、3頭身の親しみやすいキャラクターと、思わずガッツポーツが飛び出すような、ポップで楽しい演出で飾り付け。実際のゴルフを遊んだことはなくても「これならできそう！」と思わせる工夫を、そこかしこに盛り込んでいるのだ。ゲームファンにとってゴルフは今や、野球やサッカーにも負けない「みんなの」スポーツのひとつだが、その原点が本作だったと言っても大げさではないだろう。

また、ゲーム開始30分で、誰でもぽんぽんバーディを出せる敷居の低さも本作の魅力。その秘密は、「ちょっと親切すぎじゃない!?」と思わず心配してしまうほどのユーザーフレンドリーっぷりにある。クラブを選択すれば、飛距離はもちろん、風の影響や地面の状態、さらには落下予測地点まで正確に表示されるため、針の穴に糸を通すようなミラクルショットが、誰でもすぐに繰り出せる（ちょっとオーバーか？）。狭いフェアウェイにストンと落としたり、絶妙なラインを読み切ってカップインさせたりなんて当たり前。そこで「ひょっとして、オレってうまいかも？」なんて思っちゃったらもう『みんなのGOLF』の思うツボ。ゴルフゲーム全体の難易度を大きく引き下げたという意味でも、本作の功績は大きい。

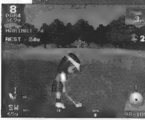
現在PS2で『4』まで発売されている同シリーズだが、変わったことといえば美しくなったグラフィックくらい。実はゲーム内容は初代からほとんど変わっていないあたりに、本作の高い完成度がうかがえる。



誰でもすぐに「ナイスショット！」の気持ちよさを味わうことができる



カップ際の演出に、ついつい手に汗握ってしまった人は多いはず



画面内の情報を使いこなせば、ミラクルショットも簡単に打てる……？

the Column

今も昔も基本は「3段打ち」

ゴルフゲームをここまで身近なものにしてくれた発明のひとつが、本文でも書いた「チャー、シュー、メーン」のリズムで打つシステム。1回目のボタンでスイング開始、2回目でパワー決定、そして3回目でインパクト位置の決定。ポン、ポン、ポンのリズムをスイングの「チャー、シュー、メーン」に見立てたこのシステムは、任天堂の「ゴルフ」が発明して以来、もはやゴルフゲームには欠かせないものとなっている。

仲間との協力プレイが熱い！2人で遊べる『グラディウス』



Text＝神楽陽子

グラディウス外伝

▲ジャンル：シューティング ●メーカー：KONAMI ×発売日：97.8.28
■PS one Books版『グラディウス外伝』(税込1890円)
コナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)にて発売中

1997

STGの大御所がプレステで見せた新たな姿

ユニークな武装を駆使して手堅く進むか冒険するか

本作「外伝」はアーケードからの移植ではなく、プレステで登場した家庭用オリジナル作品である。

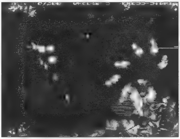
しかしそれを抜きにしても「外伝」はシリーズの中で特異な存在だ。これまでは2P専用機だったロードブリティッシュで出撃可能、さらにジェイドナイト、ファルシオンβの二機が新たに追加された。4つのタイプからひとつを選ぶ従来のスタイルと実質変わりはなさそうに見えるが、そのせいか本作は「『グラディウス』の武器といえば真っ直ぐなレーザー」という固定観念から脱却し、それまでのシリーズと比較すれば型破りな武器が多数登場する。

使い勝手は悪いが壁さえ貫通して直接コアにダメージを与えるディスラプターや、自機を中心に全方位に広がるラウンドレーザー（波紋みたいで見た目も愉快）、至近距離でのみ敵を追尾するオートエイミングなど一癖も二癖もあるものばかり。おかげで各機体とも個性が強く、まるで異なる性能を発揮する。どの戦闘機も一長一短、得意とする戦法と苦手な状況にメリハリがあり、ビックバイパーでは苦戦を強いられたところがジェイドナイトではあっさり、逆にファルシオンβでは攻撃の届かなかったボスがビックバイパーで簡単に、ということが起こる。

またステージがどれも偏った造りで、各機体の性能を幅広く生かすか殺すかしてくるのだ。

全ステージを有利に進められる機体は存在しないので、プレイヤーはここで頭を捻ることになる。自分の苦手なステージとボスの攻略を優先して乗り換えるか、それとも苦戦承知で愛機の腕を磨くか……この駆け引きが面白いのである。

そうしてプレイが洗練された末に別の機体で出撃すると、各ステージとボスをまた違う視点から見直すことになる。次はどれで出撃する？



レーザーは屈折するわ、ブラックホールが追いかけてくるわとステージも個性派ぞろいである

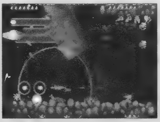
the Column

ふたりで遊んでグラディウス！

4機の機体の得手不得手がハッキリ分かれているのは前述の通り。そこで面白くなるのが2人同時プレイだ。

我らがビックバイパーは上方の砲台に苦戦を強いられがちだが、上下にミサイルを撃てるロードブリティッシュが一緒なら安心。他にもジェイドナイトがモアイのイオンリングを片付けている間にファルシオンβを特攻させるなど、弱点を補うのは勿論、いかにサポートして味方機の性能を十二分に活かすか追求するのも「外伝」の醍醐味だ。

また、二週目はさまざまなアレンジに加えて秘密のボスが登場する。ヤバイぞ強いぞカッコイイぞ。



上手な人に頼るもよし、フォローに徹するもよし。パートナーによって戦略も変わる

※本作を収録した『グラディウスポータブル』(PSP)好評発売中！

PSオリジナルの魔法少女育成シミュレーション。魔法使い見習いのくるみを100日間で育成しよう



Text＝真野妖区（フリーライター）

くるみミラクル

▲ジャンル：育成シミュレーション　●メーカー：バンプレスト
×発売日：97.9.25　■価格：5800円

魔女っ娘モノが好きなアナタにオススメ!

『くるみミラクル』は『魔法少女ファンシーＣｏＣｏ』などと並ぶ、貴重なＰＳオリジナルの魔法少女モノ。ジャンルは育成シミュレーションとなっているが、プレイ感覚はほとんどアドベンチャーゲームだ。残念ながらゲームの発売時に話題にはならなかったが、しっかり作り込まれた世界観の中で展開するなごみ系のストーリーにはプレイする価値が十分にある。

主人公のくるみは高名な魔法使いである両親の元で修行に励んでいたが、その実力は伸び悩んでいた。業を煮やした母親のセレスはくるみをたったひとりで修行させることを決意。大魔法使いが住んでいたというグラニュー島に100日間という期限を決めて送り出す。というのが冒頭の設定だ。プレイヤーが3軒の下宿先から1軒を選択すると、グラニュー島でのくるみの修行生活がスタートする。実はこの時点でファーストイベントの分岐が始まっている。

下宿先選択によって起こるファーストイベントを除くと、イベントはほぼ10日ごとに発生。イベント中の行動の選択や使用する魔法の選択、日数制限によるイベントの成否などによりくるみのパラメータが変化。次に発生するイベントが分岐し、最終的にはエンディングの分岐につながっていく。エンディングの総数は30。ファーストイベントを除くイベント数は41。繰り返しのプレイに堪えうるボリューム感は十分にある。

最後に、本作を「魔法少女モノ」と言ってきたが、いわゆる「萌えゲー」のジャンルに含まれるものではないことを明言しておく。本作の物語は、能天気でおっちょこちょいな少女が、素朴で優しい人々に見守られながら成長していく姿を描いたものである。「育成」の目的に明確な条件を設けていないことも、純粋にヒロインの成長を見守るというゲームの趣旨にかなったものであると筆者は考えている。実は筆者はＮＴＴ出版から発売された本作唯一の攻略本のメインライターでもある（笑）。

ほんわかムードとオマヌケな展開がなごめる癒やし系作品

「魔女っ娘」と聞くと思わず胸がときめいてしまう人たちが世の中には結構いるらしいが、コンシューマゲームの世界に限って言えば、オリジナルの魔法少女モノは意外と少ない。魔法少女が主人公というだけのアクションやシューティングも含めればそれなりの数はあるが、「コットン」や『マジカルチェイス』を魔法少女モノとは言わないだろう。



「すっごい魔法使い」になるために100日間の修行を始めるくるみと使い魔のタップ



島の人々の悩みや困りごとを魔法で解決。移動画面ではチビキャラがかわいらしい



お約束のライバルキャラも登場。同じ魔法使いのアリサ以外に、発明マニア少女や霊感少女も登場

1997



引き金を引いた先にあるものは!? 切なさが胸を打つ、異色のファンタジー

Text＝夢崎（フリーライター）

幻世虚構 精霊機導弾 ELEMENTAL GEARBOLT

▲ジャンル：ガンシューティング ●メーカー：SCE
×発売日：97.12.11 ■価格：5800円（税別）

このゲームのために「ガンコン」を手放せない

異端のファンタジー・ガンシューティング

発売前に予約しに行った時、店の人に「げんせいきょこうせいれいきどうだん」と何度言ってもわかってもらえず「紙に書いてもらえますか」と言われ、「こんなこともあろうかとすべて漢字で書けるように覚えておいたんだよ！」と勝ち誇っていたら、発売日に取りに行った時に予約されておらず、しかも普通に店頭に並べられていたという苦い想い出があるのだが、それはさておき本作はガンシューティングである。ガンシューといえばガンコンなわけだが、高得点を目指すならまだしも、イージーモードでクリアして、とにかくストーリーを堪能するだけならばコントローラで事足りる。シューティング、しかもガンシューとなると相当に人を選ぶジャンルという印象があるが、特筆すべきは本作独自のスコアシステム。ステージクリア後のスコアをそのままスコアとして残すか、経験値に変換して銃のレベルを上げるか選ぶことができ、より高得点を目指す上級者から、とにかくクリアできればいい初心者までうまくサポートしている。

種族差別のない世界を築こうとする若き王子がたった一日だけ、お忍びで会った下級階層の少女と交わした約束。二つに割ったペンダントは再会の誓い。しかし運命は、二人のささいな誤解から悲劇を生む。ガンシューには珍しい世界観で、この世界観からなぜガンシューに……と思えるほど。ファンタジー世界でありながらどこか近未来的で、ありそうでなさそうな世界、タイトルの「幻世虚構」という単語がシックリくる。普通にプレイしただけでは何が何やら意味不明なことが多いと思うが、説明書のストーリー、OPムービー、ステージ間ムービーをしっかりと見たうえで、クリア後に出現するラジオドラマを、じっくり聞いてみてほしい。ガンシューとは思えない、悲しくも壮大なストーリーが横たわっているのが見えてくるはずだ。

実は本作は『ガンパレード・マーチ』などで有名な開発集団「アルファ・システム」が紡ぐ「七つの世界」の話のうちのひとつで、それゆえ、ストーリーの深奥は本作だけでは絶対解明不可能となっている。しかし本作はあくまで王子と少女の、悲しきラブストーリー。小一時間もあればラストステージまで軽くプレイできるので、切なさが胸を刺すガンシューティング、ぜひ、御賞味あれ。



下級階層の生まれにして王子であるベルカイン。少女に想いを馳せるが……



主人公の少女ネル。ペンダントの片割れは物語の最後で悲しき再会を迎える



本編は主観視点のガンシュー。炎・水・雷の三属性の銃を状況に応じて切り替えながら進んでいく



残された1カ月で5人＋4人＋αのヒロインを攻略し続ける永遠の転校生

Text＝天野譲二（TOKYO-MEGAFORCE）

トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～

▲ジャンル：恋愛シミュレーション　●メーカー：アスキー
×発売日：97.12.11　■価格：3800円

癖のあるキャラデザが慣れるとハマるんです!!

追加要素を選ぶか、仲間由紀恵の主題歌を選ぶか

一カ月後に転校を控えた主人公が、最後の思い出作りに恋をする……。本作のオリジナル『トゥルー・ラブストーリー』（『TLS』）が発売された96年末はまさに『ときメモ』のギャルゲーバブルの真っ最中である。無論全体に流れる物悲しい雰囲気、後述する単純かつ自由度の高いシステムといった質的な評価はあるものの、『ときメモ』の〝次〟を求めるユーザーに、絶妙なタイミングで「本気を感じさせる」コンシューマオリジナルギャルゲーを投入できたことが、ヒットした最大の原因であろう。

しかし筆者としては、『TLS』の自由度の高さが気に入っている。『ときメモ』も本作もシリーズを重ねていくうちにそうなっていくのだが、ドラマ性を高めるためにイベントを連携させた、いわゆるフラグを踏んでいかないとクリアできないまたは楽しめないというシステムは、いまひとつ好きになれないのだ。その点本作は一作目ということもあり、その種のフラグが少なく、数多く用意されているイベントが独立していて、進め方を自由に組み立てられる「ゲーム性」を主張していた点に好感が持てた。下校会話中にいきなり手を握るとか、一方的に別れを告げてトンズラするとかの行動にきちんとリアクションが用意されている点も嬉しい。特に優れていたのが、デートのダブルブッキングができる点で、これをやると、すっぽかされたヒロインが翌朝校門前で恨み言をささやいてくる。1プレイに出てくるヒロイン全員（6人）とデートの約束をし、5人から次々と罵倒されるさまは難易度が高いが、ぜひ見ていただきたい、壮絶かつ魅力的な光景である。

ちなみに本作は一年後の97年末に発売された、バージョンアップ版である。ロード時間の短縮、テキストの修正・追加などの他に、男性キャラのボイス、デートイベントとエンディングの追加、さらに妹にしてお助けキャラ・みさきと下校やデートができるようになっている。

しかし最大の変更点は、主題歌の変更だ。オリジナルでは今や国民的女優となった仲間由紀恵が主題歌を歌っていたが、本作ではヒロイン役の菊池志穂が歌う歌に変更された。妥当といえば妥当だが、仲間の歌のほうが作品に合っており、この一点だけのために筆者はオリジナルのほうが好きだったりする。



デートイベントが1プレイ3種類に増加。桂木綾音のクリアには、2回のデートが必須だ

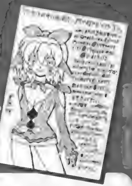


妹・みさきとの下校が可能に。デートへ持ち込むこともできるが、難易度は極めて高い



焼き芋を食っていたヒロインが大音響の屁をこくという、ギャルゲー前代未聞のイベントは筆者イチオシ

読者が選ぶ プレイステーション10年史



プレイステーションで発売されたゲームタイトルは、3000を軽くオーバー。特集でそのすべてを紹介することはできませんが、タイトルのひとつひとつに遊んだユーザーの思い出が刻み込まれていることでしょう。ここでは読者アンケートに書かれた「読者が好きだったプレイステーション」ソフトを紹介したいと思います。

「Noël」
◎ゲームの概念が変わるかもしれないと感じた……当時は　（千葉県　尚六）

「ジョジョの奇妙な冒険」
◎PSではじめに買ったソフト。最上ランクのキャラゲー　（福岡県　隼人）

「ガンダム・ザ・バトルマスター」
◎MSでゴリゴリ格闘戦！　本当にゴリゴリ当てる感じでハマった　（香川県　BUZZ）

「悠久幻想曲」シリーズ
◎キャラが多く、何度も楽しめます　（兵庫県　りんご）

「ボクサーズロード」
◎ダイエットのいかに苦しいかを知った。体重を増やすのはアッという間なのに。ポリゴンの顔がうまそうだったからだろうか？（新潟県　SAKE）

「リング オブ サイアス」
◎クライズラー＆カンパニーの音楽がよくて、葉加瀬太郎のファンになっちゃいました　（千葉県　T.S）

「ブレイズ&ブレイド〜エターナル・クエスト〜」
◎多人数で遊べる、ファンタジーARPGの金字塔！　正にテーブルトークRPGのノリですね　（[illegible]県　[illegible]）

「天空のレストラン」
◎ボードゲームでありながら、一人でもくもくとハマってました。最後まで順位が入れかわるバランスは絶品　（東京都　[illegible]）

「プチカラット」
◎時間を忘れて楽しめる、パズルゲーム。ブロック崩しをここまで進化させたのはすごい　（茨城県　堀込真咲）

「ロビット・モン・ジャ」
◎ほのぼのとした世界観と、しっかりとしたゲーム性がかみ合っていて好きです　（秋田県　ころんた）

「グローランサー」
◎「Ⅰ」が最初にて最上。戦闘が面白かったデス　（沖縄県　ぽ村）

「風のクロノア」
◎家にあるPSアクションゲームでは、5本の指に入るほど好き　（岡山県　じつわみ）

「ベアルファレス」
◎セリフの端々から、世界を感じられるところ　（神奈川県　シーサー）

「ファイナルファンタジーVII」
◎やっぱコレでしょ。これのおかげでPSがドバーッとみんなの手に行ったわけだしね　（栃木県　エマニア）

「天使同盟」
◎脱ムズSLG＋世界名作劇場風味が、絶妙にマッチしています　（大阪府　北倉かずい）

「封神領域エルツヴァーユ」
◎素早い&細かい操作が苦手な私でも楽しめる、格闘ゲームです　（秋田県　アユカト）

「リモートコントロールダンディー」
◎内容が98年当時としては操作性・ストーリーともに面白い　（神奈川県　マックス）

「ビヨンド ザ ビヨンド」
◎バランスはひどいが、キャラワークは今までにない感動があった　（静岡県　ガオウ）

「ポケットじまん」
◎ポケステに入っているゲームも楽しいけど、それを編集したり最初から作ったりして、ポケットステーションで遊べるのが良かった　（静岡県　夜刀迅）

「ゲッP−X」
◎予約までして買った！　演出が楽しい！　当時もっと売れて欲しいと思った　（福岡県　魂"怒"羅）

「ナムコミュージアム VOL.4」
◎幻の名作「源平討魔伝」が素晴らしすぎるから　（栃木県　アメ）

「装甲機動隊 L.A.P.D.」
◎退廃した近未来のサイバーな雰囲気や、チマチマした操作感覚が楽しい　（大阪府　むつきゅー）

「アングラウォーカー」
◎キャッチコピーどおり、手軽にハマれる。気付けばレベル99　（岡山県　浜田佳希）

1998

Memories Of PlayStation

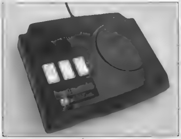
忍び寄る不況とともに
金がらみのキナ臭い動きが顕在化。
そして新たなるライバル、ドリームキャストの登場
天下を取ったＰＳはその地位を守れるか？

●社会の動き：長野五輪、金融ビッグバン始動、日本、W杯に初出場
●ＰＳ関連の出来事：カラーメモリーカードをシリーズ化し発売、全世界5000万台突破を達成

Text＝水野[illegible]
（M2制作室ディレクター）

前年の勢い衰えず攻めに攻めるＰＳ

ＰＳ優位で迎えた98年のゲーム業界は、何かと金銭的な問題が多発した年だった。年明け早々、公正取引委員会がソフトの販売価格に関してＳＣＥが小売店に圧力をかけたとして勧告を出す。夏が近づくと、大手メーカーが中古ソフトの販売をめぐって中古をあつかうショップに対し訴訟を起こし始め、これが業界全体の問題へと発展していく。ゲームもビジネスであるから、利益の追求は当然だが、はたしてゲームは誰のものなのか？　業界が混乱にさらされた出来事であった。



アーケードの音ゲー『ビートマニア』がＰＳに登場。専用コントローラと同時購入が基本だった

そして94年以来続いたシェア争いがＰＳ勝利で収まったという感覚が業界に広がり、ハードメーカーの関心は携帯機へ移っていく。ほかならぬＳＣＥ自身が、後にポケステとなる小型機の開発を発表、据え置き機の次は携帯機でも天下を、という姿勢を見せた。

ライバルであるセガも経営陣を刷新し、コンシューマでのシェア争いを依然継続していく構えを強調。当初は99年といわれていた新ハード、ドリームキャストを年末商戦に投入してきた。

勝者となったＰＳにとって、さまざまな意味での正念場が訪れたわけだが、結果的にはそうした動きもどこ吹く風で、安定感は崩れるどころか逆に強化された。ＰＳが抱えるライトユーザーにとって重要なのは面白いソフトを遊ぶことで、業界自体やＳＣＥの戦略などはあまり関心がない。これはスポーツなど、他の娯楽でも同じだろう。業界全体を考えるユーザーは、常に相対的に少数なのだ。

かくしてＰＳのソフトは売れ続けた。ダブルミリオンを記録した『バイオハザード2』、卓越したセンスが光る『ＸＩ［ｓａｉ］』、小島秀夫監督の名を世界に知らしめた『メタルギアソリッド』、音ゲーの領域を広げた『ビートマニア』などの話題作が1年を通してＰＳ市場をにぎわせることとなった。



不況の時代に台頭した『SIMPLE1500』シリーズ。常識破りの低価格を武器に、第1作『麻雀』がミリオンクラスのヒットを記録。急速に知名度を高めていった



ニンジャが忍となり、闇に潜む存在となった日

Text＝藤井宏幸（武蔵野プロ）

立体忍者活劇　天誅

▲ジャンル：アクション　●メーカー：ソニー・ミュージックエンタテインメント
×発売日：98.2.28　■価格：5800円

百万回死んだ越後屋

3Dグラフィックをどうゲームに活かすか。それが事実上PSというハードを扱うクリエイターの命題だった。その命題に対する模範的な解は『バイオハザード』であり、『メタルギアソリッド』だったことは多くの人が知っている。だが、これら2作は視点が場面ごとに固定されているうえ、進行ルートもアイテムとドアでガチガチに制限されていた。それは映像を可能な限り綺麗に見せるため、そしてまだ誰もが不慣れな3D空間での行動をやりやすくするために必要な措置だった。しかし、自由自在に3D空間を動き回るアクションゲームも存在した。それが『天誅』である。忍となって屋敷や砦に潜入し、暗殺や真っ向からの戦闘を避け、必要ならば敵の背後から忍び寄って首を切り落として進む。そのプレイ感は『メタルギアソリッド』と同じスニークアクションという新しいものだった。

しかもこちらは視点操作が可能で、任務達成までの行動ルートは完全フリー。たとえば最初の任務となる「越後屋暗殺」では、越後屋の屋敷に潜入するのだが、屋敷を取り巻く塀のどこでもかぎ縄を使って登り、屋敷内に入ることができる。無論、門番を殺して正面から入ってもOKだ。屋敷内でも、地上を隠れながら進むもよし、屋根の上を渡っていくもよし。邪魔な用心棒や番犬は迂回して進む、忍び道具の「煙玉」や「痺れ団子」で無力化させて通り抜ける、地雷や手裏剣で暗殺するなど、プレイヤーのお好み次第。ただし、より迅速かつ隠密に任務遂行したほうが高い評価を得られる。

極めて自由度が高く、慣れるまでは攻略法がわからず難しいが、一度クリアしたあとも侵入経路を変えたり、攻略に使う忍び道具を変えたりすることで同じ任務でも毎回新鮮なプレイを楽しめる。それは、3Dという「空間」を表現できる次世代機が実現したひとつの夢だ。また、これまでは白昼堂々と敵を倒しまくるアメリカ的なアクションヒーロー「ニンジャ」ばかりだった忍者ゲームに、ようやく本来の気配を消して任務を遂行する「忍」を演じられる作品が登場したということは忍者マニアにとっては夢の実現であった。「今日はどうやって越後屋を殺しに行こうか？」と毎日ウキウキしながら新しいルートを探し、毎回違う忍び道具を用意して屋敷に出かけたのは私だけはあるまい。君も今からちょっと、越後屋殺しに行ってみないか？

忍者3Dアクションの金字塔！　いやマジで。

1998



ショー・コスギ&ケイン・コスギがモーションアクターを担当！



壁や木にかぎを投げて高速移動するワイヤーアクションも魅力のひとつ



背後から忍び寄り、一撃必殺！　自分の死にすら気づかせないのが忍流だ

ロボトロンX

「黒船3800シリーズ」で発売された洋ゲー。日本での知名度は低いが海外では超有名作。



Text一罰帝（G-trance）

▲ジャンル：シューティング　●メーカー：ゲームバンク
×発売日：98.3.12　■価格：3800円

全方位撃ちまくりバーチャルレトロゲー

洋ゲーの移植だから「黒船」

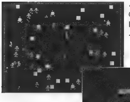
『ロボトロン』を紹介する前に、ある人物の話をしたい。ユージン・ジャーヴィス(Eugene P.Jarvis)という名前をご存知だろうか？　ほとんどの日本人は知らない存在だと思われるが、氏はアメリカのゲーム発展において特に重要なひとりとして知られ、05年にIGDA（国際ゲーム開発者協会）よりGame Developers Choice Awards生涯功労賞を受賞している超有名ゲームデザイナーである。氏はヒューレットパッカード社を経て、アタリに入社してピンボールのプログラムを手がけた後、ウイリアムズに移り、名作『ディフェンダー』や『ロボトロン2084』のデザインを手がける。そう、ここで紹介する『ロボトロンX』(以下『X』)の原作である。

『ロボトロン』のポイントはツインレバーによる操作だ。1本のレバーは8方向への移動に使い、もう1本で8方向への自由な射撃を行う……のだが、『X』発売当時まだデュアルどころかシングルショックも発売前。この操作は○×□△ボタンで行うか、コントローラーを2つ接続して実現できるので強引にどうにかしよう。

『X』は『ロボトロン2084』の続編ではなく、リメイクにあたる作品だ。――遺伝子操作のミスによって超人となった主人公がロボットの反乱に立ち向かい、残された人類を救う――というストーリーもまったく同じで、乱暴に解説するなら「設定をそのままにとりあえず立体化してみました」的な、ポリゴン開幕時代らしさ全開の作品である。

原作の『2084』は82年の作品であり、その内容は実にシンプル。大量に迫り来るロボトロンどもをバリバリ撃ちまくって、気が向いたらその辺をフラフラ歩いている人間を救出してボーナスをゲット、ぐらい考えていれば誰でも遊べる熱い作品だ。『X』も特に大きな変化はなく、俯瞰視点になっている点や、3方向ショットなどのパワーアップが追加された程度の味付けにとどまっている。独特の「取り囲まれ感」や楽しい忙しさも健在だ。

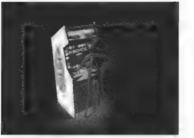
なお、余談になるが、同じジャービス氏のデザイン作品である『スマッシュT.V.』は事実上『2084』の続編と言える作品（スーパーファミコン移植版が遊びやすい）。さらにその続編的ポジションにある『トータルカルネージ』（日本未発売）は同氏の作品ではないのがちょっと複雑なところだろうか。



こちらが元祖『2084』の画面。シンプルな面白さは後の多くのゲームに影響を与える



人間を助けないとロボに殺されてどこかで「ギャー」とか言ってたり改造されて敵になったりするが細かいことは気にするな



デモ画面では『2084』で遊ぶバーチャル（死語）な場面が。そういう時代だったね

※後にユージン・ジャーヴィス氏は、Raw Thrills社を設立、『THE FAST AND THE FURIOUS』シリーズを発表するなど、今も現役でゲームにかかわっている。



ファンタジー世界を舞台にした国取りシミュレーションにRPG要素を加えた珠玉の作品

Text＝真野妖区（フリーライター）

ブリガンダイン
～幻想大陸戦記～

▲ジャンル：シミュレーションRPG　●メーカー：イースリースタッフ
×発売日：98.4.2　■価格：5800円

PSの歴史に残る名作シミュレーションRPG!

1998

ファンタジー系SLG好きなら涙を流して喜べるデキの良さ

本作の良さをひと言で語るならば、それは「完成度の高さ」ということになるだろう。特別オリジナリティの高いシステムやシナリオ、あるいは高価な機材を使って作られた美麗なCGが用意されていなくても、ひとつひとつの要素が高いレベルでまとまれば、ゲームというのは、これほど何度も繰り返して楽しめるのかという見本のような作品である。

特筆すべきは戦闘システムのデキの良さ。ドット絵で描かれたキャラクターやモンスターの動きは実にリアル。ターンの回っていないユニットも、常にその場で動いている。巨体のモンスターを移動させるときも、巨体のモンスターはノッシノッシ、あるいはドスドスと歩き、空を飛ぶモンスターはバッサバッサ、あるいはヒヨヒヨと実にリアルに移動する。

プレイヤーは戦乱の最中にあるフォルセナ大陸の5つの国からひとつを選び、大陸全土の統一を目指す。操作するユニットは人間のキャラと、召喚して使役することのできるモンスターだ。キャラには「統魔力」、モンスターには「統魔コスト」という数値が設定されており、キャラの統魔力によって使役できるモンスターの数や強さが決まる。ひとりのキャラと、その率いるモンスターを「部隊」と呼び、戦場には3部隊まで出撃が可能となっている。

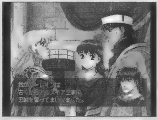
ゲームはプレイヤーのターンが「編成フェイズ」と「攻撃フェイズ」に分かれ、1ターンごとに1ヵ月が経過、12年以内に大陸を統一しないとゲームオーバーとなる。これはストーリー的な設定による制限なのだが、プレイの自由度を奪う致命的な欠点ともなっている。それでも本作を名作として推すことができるのは、難易度選択によるタイムリミットの解除や、システム的な問題点のほとんどを解決したリメイク版の『～グランドエディション』が続けてリリースされているからである。



リアルなユニットに愛着がわくほどのデキの良さ。操作感覚の気持ちよさはプレイすればわかるぞ！

the Column　これからプレイを始めるならコレ！

『ブリガンダイン グランドエディション』は、内容は基本的に『幻想大陸戦記』と同じだが、キャラクターボイスやアニメーション、イベントCGなどの追加により、さらに完成度が高まっている。また、1ヵ月が2節に分割され、それぞれに編成フェイズと攻撃フェイスを実行できるようになり、難易度の中級と上級ではタイムリミットが6年に短縮されている。初級ではタイムリミットが撤廃され、時間に追われることなく、じっくりとキャラやモンスターを成長させることが可能になった。本稿を読んでプレイしてみたいと思った人には、迷わず『グランドエディション』をオススメする。



要所で挿入されるアニメーションやイベントCGにより、ストーリーの臨場感が高まった

一撃必殺技が試合を決める！　家庭用という環境でのみ成立する、エッジでハードな格闘ゲーム



Text＝前本進一（フリーライター）

ギルティ・ギア

▲ジャンル：対戦格闘　●メーカー：アークシステムワークス
×発売日：98.5.14　■価格：5800円

人気シリーズのハードコアな原点がここに

スタッフの意気込みが見える野心的でロックなシステム

現在2D格闘ゲーム界の一大勢力となっている『ギルティ・ギア』のシリーズ第一作。『ギルティ・ギア』といえば多彩なシステム。ボタンを決められた順で押すと連続技となる「ガドリングコンビネーション」、空中を飛ぶ「空中ダッシュ」、ゲージを消費しての特殊防御「フォルトレスディフェンス」、相手を吹き飛ばす「ダストアタック」などの名物システムは本作からすでに存在。〃スマートでカッコイイキャラクターが、縦横無尽にフィールドを飛び回りスピーディな戦いを演じる〃という基本コンセプトはすでに完成を見ている。

前述したシステムだけでも十分派手なのだが、これに独特の「殺界」システムが加わることで、戦いは更に緊張感あふれるものとなる。特殊技である「殺界攻撃」を当てると、「殺界」が発生し、画面が一瞬にして血の色に染まる。ここでコマンドを入力すると「一撃必殺技」が発動する。「一撃必殺技」は文字どおりの〃一撃で必ず殺す〃技。相手にどれだけの体力が残っていようと、ラウンドを何本先取されていようと関係ない。決められた相手は即死し、その場で勝敗が決する。試合開始からたったの数秒で「一撃必殺技」が放たれることも珍しくないのだ。素早いコマンド入力で回避可能なのが唯一の救いなのだが、技を直前でガードするなど意図しないところで「殺界」発生条件を満たしてしまうことも多い。つまり、試合中はいつ「殺界」が発生してもいいように、集中力を研ぎ澄ませておかなければならないのだ。画面が真っ赤になるたびに走る緊張。それまでの流れを断ち切るかのように試合を終わらせる「一撃必殺技」。家庭用オンリーの第一作目だからこそ成立したというわけで、「家庭用ならではのエッジな格闘ゲームを作る」というスタッフの意気込みが伝わってくる。なお、後のシリーズでは「殺界」システム自体が消滅。「一撃必殺技」もエンターテイメントな方向に変化し、リスクを負って実用性の低い技を当て、1ラウンドを取るというものになっている。本作はまさに原点なのだ。

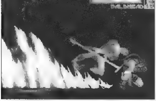
なお、一部のキャラクターは、姿形や技などが後のシリーズと微妙に異なっていたりする。もしも最近『ギルティ・ギア』世界に入門したのなら、原点であるこの作品をひもとき、おなじみのキャラクターの過去に思いをはせるのも面白いのではないだろうか。



左側の「クリフ」は後に「移植の際に追加される名物キャラ」となる



「ギルティ・ギア」名物のドット絵は、初代から冴えを見せている



「一撃必殺技」が発動！この初代作品でしか見られない、貴重な技だ



トラック野郎、ダンプ渡り鳥、爆走トラッカー、爆走する男たちの娯楽の王道

Text＝天野鎮二（TOKYO-MEGAFORCE）

爆走!デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

▲ジャンル:レース ●メーカー:ヒューマン
×発売日:98.6.25 ■価格:5800円

日本一の男を目指して北から南まで走り抜け

最初に断言しておく。東映映画「トラック野郎」シリーズは日本映画の神髄であり、金字塔だ。トラックの運ちゃんが便所の前で出合ったマドンナに一目惚れ、知ったかぶりとゴマスリで猛烈アタック、三角関係に巻き込まれて喧嘩してフラれて、それでも愛した女の為に心で泣いて身を捨ててトラックを爆走させる……。笑い、アクション、バイオレンス、人情、友情、ロマンス、下ネタ、歌、特撮——映画の魅力、娯楽の王道のすべてが詰まっているのだ。

本作はその「トラック野郎」の魅力を存分に（勝手に）詰め込んだ作品である。「トラック野郎」の看板こそ無いものの、とにかくその包括する魅力とお約束要素を可能な限りぶち込んでおり、そのオリジナルに対する愛情は、『スパロボ』や『ゲッP-X』に引けを取っていない濃密さである。さすがに主人公が個室付き特殊浴場で一戦やりながら、マドンナへの自分の純愛を切々と告白するという、無茶苦茶なシーンは登場しないが。

汗と涙の男の世界を真剣勝負で描いた快作

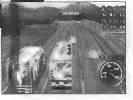
男女の情を切々と歌った演歌をBGMに、ヤクザ映画でしかお目にかかれないようなゴツい劇画チックなキャラクターたちと、ホーンや罵声で怒鳴り合いながら、トラックをぶつけ合って爆走する……。最新技術と洗練されたイメージを売りにしたPSに、こんなコテコテに泥臭い娯楽が登場するミスマッチが本作の最大の売りともいえるが、難易度を抑え、ボタン二回押しのコース変更と加速さえ覚えれば初心者でもクリアできる間口の広さは、マニア向けソフトに終わらせたくないという、作り手の意気込みが感じられる。

その分リアルタイプのシミュレータ系ドライブゲームとして見れば物足りないのは確かだが、プレイしていてハマれる、異様なノリが醸成する雰囲気は何物にも代え難い。金を稼いでは関口親分のショップに駆け込み、ホーンやバンパー、各種ペイントを揃えて自車をグレードアップしていく仕様も、男心をくすぐる。

本作はその後何本かの続編、『アートカミオン芸術伝』といった姉妹…もとい兄弟作、『トラック狂走曲』『18ホイーラー』のような亜流をも生み出し、ついに菅原文太兄貴が映画化するという、中途半端にメジャーな流れを生み出していくが、やはり強烈なデビューを飾った本作が頂点であろう。



トイレの前での出会いでないものの、マドンナの周囲に星がきらめきまくるのがうれしい



道路は基本的に3車線。後ろから迫るライバルトラックをブロックし、前に出させるな



どこかで見たような名前と顔のライバルたち。頂点にはあのお方たちが待っている

1998



立ちはだかる大自然！過酷なサバイバルに身を置いて、果てしなき登山ドラマを紡ぎ上げよう

Text＝パラワン（フリーライター）

蒼天の白き神の座
GREAT PEAK

▲ジャンル：本格登山シミュレータ　●メーカー：SCE
×発売日：98.7.16　■価格：5800円

ゲームを超えた珠玉の登山ドラマ！

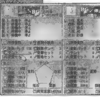
人間の命さえもてあそぶ神の領域を征服できるか

「なぜ山に登るのか」と聞かれ、「そこに山があるからだ」と答えた英国の登山家、ジョージ・マロリーのエピソードは有名。ずいぶんと格好をつけたセリフにも思えるが、それは本心だったに違いない。ほかの登山家に同じ質問をしても、流ちょうな説明は返ってこないだろう。危険が多く命がけで、膨大な時間を犠牲にし、かといって特に報酬や名誉を与えられるわけではない。はたから見れば、到底理解できない世界である。しかし、彼らは山を見ると登ってしまうのだ。そんな不思議な世界だが、この「蒼天の白き神の座」をプレイすれば、誰しも登山の独特な魅力を実感できるだろう。登頂時の美しい景色も目的ではあるが、本当の醍醐味はそこではない。登頂過程の壮絶な死闘、そこに身を置く充実感に、至高のエクスタシーを感じるのである。

ゲームシステム的には、いわゆる監視タイプのシミュレーション。プレイヤーは登山隊を結成し、未踏峰のアタックに挑戦していく。自分自身は登らず隊員たちに指示を与え、登頂を成功させることが目標だ。ただし、指示を与えるだけとは言え、その労力は並たいていのものではない。ルート、時間、食料、天候、事故、体調、重量……あらゆる面で緻密な計画を立てることがプレイヤーの任務となってくる。ひとつひとつの要素が深く真実味を帯び、少しでも起伏があればルート変更せざるをえなかったり、疲れている隊員は少し動くだけで体力を大幅に消耗したり、さらには気が立っている隊員に指示を出すと怒り出す始末。「そんなことまで!?」と思わず口走りたくなる、鳥肌もののリアル感だ。そして、何よりプレイヤーを困惑させるのが不慮の事故。大自然が相手なだけに、少しでも気を抜くといとも簡単に命を落としてしまう。いくら熟練した隊員でも、自分が指示ひとつ間違えただけで……。隊員の遺体を回収し、泣きながら運ぶ絶望感は筆舌に尽くしがたいものがある。なお、本作の制作に協力した登山家が、完成直前に山で雪崩に遭い亡くなられた。その登山家はプレイヤーに向けて、〝覚悟〟が必要であることを身をもって教えてくれたわけだ。それほどにつらい思いをさせられるシビアなゲーム性だが、繰り返し足を運んでしまう中毒性が確実にある。なぜなら、「そこに山があるからだ」。



基本にして最も重要な登頂ルートの確保。この時点で命がけの戦いは始まっている



隊員の情報だけでなく、隊全体の傾向を把握する広い視野が必要。頭脳をフル回転だ



移動指示を出すと、ゆっくりと登頂を開始。何か事故は起こらないか、常に緊迫感は■高潮

見た目だけでは
中身は測れない！
時代に埋もれた
「なんでもありの
快速アクション」



Text＝冨島宏樹（フリーライター）

快速天使

▲ジャンル：アクション　●メーカー：テクノソレイユ
×発売日：98.8.13　■価格：5800円

遅れてきた正統派アクションは通好みの極み

ビジュアルなんて飾りにすぎないんです

まずは何も言わず、このページのタイトル右上にあるパッケージを見てほしい。そのうえで質問。

Q：面白そうに見えますか？

A：いいえ、全然。

このマイナス方面に破壊力絶大なパッケージを見た後では、おそらく聞いた全員がそう答えることだろう。困ったことに『快速天使』は、すべてにおいて見た目が壊滅的だ。やたら画質が粗いオープニングといい、PSとは思えない素朴なゲーム画面といい、面白そうと感じさせる要素が見当たらない。

だが実際にプレイしてみると、見た目とは裏腹に快適さと爽快感を兼ね備えた良作だと気づく。オーソドックスな横スクロールアクションながら、とにかく操作感覚が気持ちよく、何度も遊ばせる魅力があるのだ。

その大きな理由は、全キャラに標準装備されたダッシュと2段ジャンプにある。1ステージが慣れれば1分程度でクリアできる短さということもあり、ステージを駆け抜けるスピード感とテンポの良さはかなりのもの。途中に出てくるザコ軍団なんて相手する必要なし。むしろダッシュとジャンプで敵をかわし、速攻でボスまでたどり着いたほうが安全なうえに高得点という徹底ぶりだ。タイトルどおりに〝快速〟のアクションを作ろうとして不必要なものを極限まで削った、そんな制作者の思惑が見えるゲームシステムがしっかり実現されている点に驚く。

3キャラ（隠しでさらに2キャラ増える）それぞれの攻略パターンが求められる奥深さ、エンディング分岐、他のゲームではまず見ないボーナス要素「滞空時間」の存在と、作り込みは細部にまでわたっている。

ゲームを見た目で判断するなかれ。華やかなビジュアル全盛のPS時代に、体を張ってそんな不文律を伝えた本作は、確かに時代遅れかもしれないが貴重な存在だった。

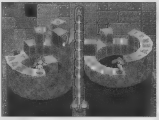


何も解説をつけないと、これがPSのゲームだとは思われないだろう。むしろPCエンジン!?

the Column

意外に愛されたテクノソレイユ

『快速天使』を発売したテクノソレイユは、PSで4本しか出していないにもかかわらず根強いファンがいる。確かにラインナップはどこかで見た（しかも元ネタより見た目が劣化した）ものばかりなのだが、ただの物まねで終わらせていない点が評価されているのだ。たとえば処女作「ガイアシード」は明らかにタイトーSTGへのオマージュながら、ライフの自動回復やマルチエンディングなど、元ネタよりも遊びやすく、しかも長く楽しめる工夫を凝らしている。おそらく重度のゲーマーであろう制作者が、自分がやりたいゲームを作った、そんな情熱が作品から感じられてほほ笑ましい。



現時点の最終作は「トール ツインズタワー」。積むことに主眼を置いた風変わりなパズルだ



新感覚サイコロジカルアドベンチャー！君もこのゲームで悪魔度を測れ！

Text＝山本悠作（編集部）

ルシファード

▲ジャンル：アドベンチャー　●メーカー：ティー・イー・エヌ研究所
×発売日：98.8.27　■価格：5800円

アドベンチャーと性格診断の融合——!?

深層心理を探られろ

　占いなどは一切気にしないタチなのだが、性格判断や心理テストとなると妙に構えてしまう。行動や判断から逆算される性格診断は自分の心が見透かされているような不気味さを感じないだろうか（←考えすぎ）。

　そんな緊張感を体感できるゲームが、〝新感覚サイコロジカルアドベンチャー〟『ルシファード』である。このゲームでは常に主人公の判断が試されているそうだ。心理研究家の浅野八郎監修のシナリオによって。取説にはこう書いてある。〝「究極の選択」の連続〟と。なるほど、遊んでみると確かにいくつか選択肢が出てきて、しかも結構迷う。たとえば自分とヒロインが死にそうで、それを助けるアイテムは2つしかないが、そのアイテムは離れた場所にいる大勢の仲間へ絶対に届けなければならないもの。ヒロインに与えるか否か……。責任や命にかかわる選択を迫られる。

　決断が問われる舞台は5つの独立したシナリオ。プレイヤーは5つの異なる世界に生きる人間となり、各世界で事件に巻き込まれ、解決に奔走することになる。各シナリオにかかる時間は1時間程度。小さくまとめてあるせいか、ぶっちゃけてしまうとシナリオ自体はご都合主義の連続。だがこれはこれでいいのかもしれない。本作は性格診断ソフト。謎解きは質問項目であり、ゲームプレイが回答なのだから。選択に「試されてる感」を感じる微妙なプレッシャー。この「見透かされている」感が本作の楽しみなのかもしれない。

　各話クリア後には性格診断があり、プレイヤーの悪魔度を示す「ルシファーズポイント」が表示される。平均値の50よりも高ければ悪魔寄りで低ければ天使に近いそうだ。初めはまず、エンディングのよし悪しを考えず、思いつくままの選択肢を選んで進めてみよう。きっと、あなたの悪魔度……そう、「ルシファー度」が見えてくるはずだ。



操作は単純。画面上のキャラや建物をカーソルで押すと、主人公がそこへ移動して会話や調査をする



プレイ時間と価格を考えると割高か。試みが斬新なだけに惜しい。低価格路線向けだったのかも

the Column 舞台となる5つのシナリオ

旧約聖書に登場する街をモチーフとしたシナリオ5篇。SF系の話に偏り気味？

- ●太古の核戦争により、人々が外界と隔離されたドームで生きる世界「レムリア」。
- ●不老不死の秘薬が眠る古代中国の「ホウライ」
- ●地上の汚染から逃れた人々がコンピュータに完全管理される地下都市「カナン」
- ●隕石群の衝突により死した地球から新天地を目指す宇宙船「カルネアデス」
- ●中世西洋の王政国家「アダマ」



『YU-NO』や『EVE』の菅野ひろゆき氏が放つアドベンチャーゲーム。期待は高まるが……

Text＝芹澤正芳（武蔵野プロ）

エクソダスギルティー

▲ジャンル：アドベンチャー　●メーカー：イマジニア
×発売日：98.11.26　■価格：5800円

菅野ひろゆき氏のセンスが随所に光る

「EVEバーストエラー」や「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」を手がけた菅野ひろゆき氏（旧名・剣乃ゆきひろ）が企画・脚本・ゲームデザインを担当した作品として美少女ゲームファンを中心に大きな注目を集めた「エクソダスギルティー」。同じ地域を舞台とした「過去編」「現代編」「未来編」の3つの時代にいる3人の主人公の視点を切り替えて進める「マルチタイム・ザッピングシステム」を採用し、それぞれの時代とも菅野氏が得意とする謎を追いかける展開が続く。そして最終的に物語は未来編へと集約していく流れは同氏の最高傑作と言われる「YU-NO」をほうふつとさせる。また、各時代の行動が別の時代に影響を与えるシステムは「EVE」を思わせるものであり、この作品は同氏の集大成といえるものだ。〝神の唄〟の称号を持つウィルという少女を探し求めて旅をする剣士アーレスを視点とした「過去編」、一流のトレジャー・ハンター真道カスミを視点とした「現代編」、賢者ウーに〝ウィルの鍵〟を渡すため旅をする王女スィーを視点とした「未来編」……それぞれのシナリオともクオリティは非常に高く、それが1つへ集約されていく流れは美しくすらあるのだが、ユーザーの評価は決して高いものではなかった。

仕掛けは上々！　しかしシステムが……

理由はいくつかある。ひとつはテンポの悪さだ。マップの切り替えは移動できる向きが矢印で示される方式なのだが、場所によって自分の向きが入れ替わり、前を押せば前進できたのに、場所によっては前に進むと後ろに戻ってしまうなんてことがしばしば起こる。これが非常にイライラさせる。そして、一番の問題が、クリア後のランク判定条件だ。最高位のダイアモンドハンターを獲得するためにはテキストをほぼ読み飛ばさないと不可能な5時間以内クリアと、攻略情報を知らなければ絶対わからない条件を満たすことが必要となる。なぜ、こんな厳しい条件を設定したのかは首をかしげるばかりだ。また、お色気不足も問題だったと言える。その後、18禁のPC版も登場しているが、エロシーンはオマケ程度で大きな注目は集まらなかった。18禁のPC版からコンシューマへの移植という黄金パターンならば、また評価は違ったかもしれない……。シナリオ以外の部分でケチがついてしまったもったいない作品だ。



場所によって主人公の向きが逆になり、移動方向が混乱するのが難点の移動システム



同じ地域で時代の異なる主人公の視点で物語は進行する。いつでも視点は切り替え可能だ



キャラはカワイイがボイスはなく、テキストのみなのが寂しい。ドリームキャスト版はボイス付きだ

1998

プレステの音楽ソフトをご紹介!!

プレステ★ステージ

PS★STAGE

Text＝北郷 健

今回はPS特集だそうですが、何か忘れちゃいませんか？　そう、実写ですよ、実写。CD-ROMの恩恵を語るなら外せません（PCエンジンやメガCDでもありましたが）。“実写＝つまらない”という編集長をあざむくため、少し趣向を変えてお届けします。

EPSシリーズVOL.2

仲間由紀恵　MOONLIGHT to DAYBREAK



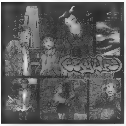
お前の過去など、全部まるっとお見通しだ！



『TRICK』で一躍人気となった彼女。なんとPS上で歌手デビューしていました！　EPSは「ELLE PHOTO STATION」の略。要は「音楽CD＋PV＋写真集」って感じです。ゲーム性ゼロですが、久保こーじサウンドと彼女の歌声が聴ける貴重すぎる1枚。同時リリースの残り4人が気になります。

●収録曲／1.MOONLIGHT to DAYBREAK　2.tomato　3.MOONLIGHT to DAYBREAK (Instrumental)
●1996年6月21日発売●Antinos Records●1995円（税込）

EAST END × YURI ／ eexy life



新感覚のPS音楽ソフト、だ～よ～ね～



HIPHOPグループ「イーストエンド」と「東京パフォーマンスドール」市井由理によるユニット。売上100万枚を記録した「DA.YO.NE」をはじめとする曲の一部や、PVを参照できます。コミックモードは選択肢が出るなど、ややゲーム寄りの内容。大阪弁の「SO.YA.NA」とかありましたね。

●収録曲／1.DA.YO.NE　2.MAICCA（まいっか）　3.日曜の朝の早起き　他全6曲
●1996年10月25日発売●Epic／Sony Records●1995円（税込）

PUFFY の P.S. I LOVE YOU



ガンコン対応!?　パパパパパフィ〜



今やAmiYumiというアニメキャラとしてもアメリカで大人気の2人。96年の結成から10周年だそうで、本誌と一緒ですね。LIVE映像や歌に加えて、振り付けビデオを見ながら遊ぶガンシューティングが収録されています。パッドでも遊べますが、意外と手ごわいのでガンコンのご用意を。

●収録曲／1.渚にまつわるエトセトラ LIVE in 台北　2.愛のしるし　3.これが私の生きる道　他全5曲
● 1999年3月11日発売● Epic Records ● 2940円（税込）

GLAY COMPLETE WORKS

ファン必携、通称「GLAY STATION」

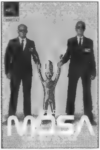




PUFFYとくれば、やはりGLAYなわけで。非常にいい流れですね。発売された99年は、あの伝説の20万人ライブの年。イベント名に「10TH ANNIVERSARY」とあったので記念ソフトかと思いきや、幕張メッセの開設10周年でした。1枚目はLIVE映像や楽曲。2枚目には雑誌記事が収録されてます。

●収録曲／SINGLE「RAIN」〜「Winter,again」　ALBUM「灰とダイヤモンド」〜「pure soul」※部分収録
● 1999年4月16日発売● ORACION ● 6090円（税込）● 2枚組

SOUTHERN ALL STARS SPACE MOSA “SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART”



ポリゴンによる巨大宇宙ステーション!!



デビュー20周年を記念して行われた展覧会「MOSA」のPS版。単なるデータ集でなく『ナムコミュージアム』風に展示物を閲覧できますが、浮遊感の演出なのか操作性はイマイチ。DVDが普及して久しいですが、それ以前には“PS”というステージがあったことを、これらのソフトを遊んで胸に刻みましょう。

●収録曲／全221曲※1コーラス収録（総再生時間417分）● 1999年12月10日発売
●㈱ハンズオン・エンタテインメント　オラシオン● 8190円（税込）● 3枚組＋BONUS CD-ROM

1999

Memories Of PlayStation

プレイステーション2が発表され、PS時代の終幕が近づく。しかし、後継機種との互換性が保証されていたため、ソフトは依然好調。そのパワー、いまだ衰えず。

●世界の動き：ユーロ導入、地域振興券配布、iモード開始、2000年問題
●PS関連の出来事：ポケステ発売、「SCPH-7500」、「SCPH-9000」発売、全世界7000万台を突破

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）

シリーズ化が定着　時代は創造から安定へ

発売以来、約4年。当初の苦闘を乗り越え、PSはコンシューマ市場の頂点に立った。と同時にその役割は終わりを迎えようとしていた。この年、SCEは後継機種であるプレイステーション2を発表。PSは一世代前のハードになることが確定したのである。

新型ハードが発表されると、どうしても旧ハードの売上は下がっていく。ただ、PS2はPSとの互換機能を持っていたため、PS市場は簡単には衰退しなかった。これから発売されるソフトを買ってもPS2で遊べるのだから、すでにPSを持っている人がソフトの購入をためらう必要はない。問題はまだPSを持っていない層だが、これはこの時点ではむしろ少数になっていた。PSの出荷台数は98年度末で全世界約4000万台、国内に限れば1500万台を示していた。大ざっぱに言って国民10人につき1台の普及率である。幼児や高齢者など、ゲームと無縁の層を除けば、これから新たにハード購入者が伸びる可能性は低い。SCEも、その見込みがあるからこそ、PS2の発表を行ったのだろう

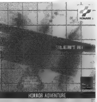
ソフトに関しては、何と言っても『FFⅧ』だ。トリプルミリオンという、史上最大のヒットを記録。ここまで来ると、他のハードメーカーは争う以前の状態になってしまう。SCEがPS2の発表を行ったのは『FFⅧ』発売の約3週間後だが、この辺りも実に巧みだ。ゲームは発売後1週間が勝負で、話題はもって1か月程度。それが尽きかかる寸前に後継機種を発表すれば、PSに高い関心が向いていて、しかもそろそろ新しい話題が欲しい時期に告知することができる。宣伝のうまさはPSの特徴だったが、それは最後まで衰えなかった。PSは次世代機戦争の勝者となるだけでなく、後継機種までの繋ぎ役を務めることにも成功したのだ。



この年になってようやく登場したポケットステーション。「どこでもいっしょ」の大ヒットで普及するも、次のヒットに恵まれず消えていくことに。意外と対応タイトルは多い



安定期らしく、ミリオンタイトルはシリーズものに集中した（写真は『グランツーリスモ2』）



息が詰まるような閉塞感に満ちた名作ホラー！『バイオハザード』の二番手とは呼ばせない！

Text＝卯月 鮎（フリーライター）

SILENT HILL

▲ジャンル：ホラーアドベンチャー　●メーカー：KONAMI
×発売日：99.3.4 ■PS one Books「SILENT HILL」（税込1890円）
コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）にて発売中

1999

静かであること、それが一番恐ろしい

白い霧に覆われる記憶　悪夢が心を浸食する

PSのホラーゲームといえば、真っ先に思い浮かぶのは「バイオハザード」だろう。PSを勝者へ導いた功績はあまりにも大きい。しかし、「サイレントヒル」も忘れてもらっては困る。真っ白い霧の持つ神秘性と、悪夢的な感覚。2つの同居は「バイオハザード」とはまた違う、新たな恐怖を生み出した。ゲームでできる表現の幅を広げたのは「サイレントヒル」ではないか。

——ライターのハリーは娘のシェリルを連れて、寂れたリゾート地サイレントヒルへやってきた。車の前に突如現れる人影。ハリーはハンドルを切り損なう……。意識を取り戻すと、娘は消えていた。慌てて車を降りたハリーを包み込むのは、信じられないほど濃い霧だった。

霧の中に潜むクリーチャーから逃げ回りながら、人気のないサイレントヒルをさまよう。街は時折、血や汚物にまみれた「裏世界」へ変貌を遂げる。たまに出会う住人もどこか異常だ。ハリーは無事にこの街から出られるのだろうか……。

グラフィックの粗さを逆手に取った「霧」という設定が利いている。ホラーで霧というと、スティーヴン・キングの中編「霧」を連想するが、人間の狂気とエゴを描く、どこか切ないストーリーや、ゲーム中、時として登場する裏世界の薄汚さは、そのキングワールドにも通じる。プレイヤーは一般人で、クリーチャーに対抗するにはあまりに弱く、ラジオのノイズだけを頼りに敵の位置を知るという設定も、押しつぶされそうな閉塞感に拍車をかける。

日本はもちろんアメリカでも高く評価され、映画「ダンサー・イン・ザ・ダーク」のラース・フォン・トリアー監督は「ドッグヴィル」を作る際、「サイレントヒル」に触発されたと語っている。また、この夏、ハリウッド制作の映画版も日本で公開予定だ。PSから生まれた狂気の源泉は、いつの間にか世界を侵食し、私たちを白い闇で覆い尽くす。



ムービーは当時のPSとしては鳥肌もの。ザラッとした独特の雰囲気に引き込まれた

the Column シリーズ紹介 引き継がれる悪夢

現在シリーズはPS2で第4弾までリリース中。妻を亡くした夫がサイレントヒルを思い出とともにさまよう『2』。シリーズ中、唯一のヒロイン・ヘザーが登場する『3』。扉が閉ざされ、部屋の壁に空いた穴から異空間へ行く異色作『4』、と続く。

また、初代『サイレントヒル』を手がけた外山圭一郎氏は、その後PS2の『SIREN』シリーズのディレクターとなったのは有名な話。舞台は和だが、怖さの質は似ている。



写真は『3』。シナリオは初代『サイレントヒル』と密接なつながりを持つ



オレより強い愛の主張をするヤツに会いに行く!? ヒーロー&ラヴ・アドベンチャー！

Text＝巽　吟子

キャプテン・ラヴ

▲ジャンル：アドベンチャー　●メーカー：東芝EMI
✕発売日：99.3.11　■価格：5800円

世界の中心で愛とアイを論撃するケダモノ

ただバカやってんじゃない！マジメにバカやってんだ！

愛に飢え愛に乾き愛に悩むそこのあなた、この私の話を拝聴なさい！

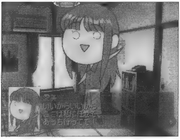
本作は悪友の陰謀、もとい親友の人情味あふれる温かな支援の下「キャプテン・ラヴ」へと華麗な変身（実態はただの恥ずかしいコスプレ）をする主人公が、ヒロインへの真実の愛を貫くために戦うヒーロー&ラヴ・アドベンチャーゲームよ。主人公と対峙するのは「愛の共産化」（特定のひとりに対してではなく、すべての人々に分け隔てないラヴを！）を唱える「ラブラブ党」の党員たち。ラブラブ党は、かつて愛に破れた者、愛に傷ついた者、そして単にモテなくてひがんでいる者たちが集う秘密地下組織なの（その割には目立った格好で派手に活動するのは……秘密よ）。

執拗に党員を送り込んでくるラブラブ党との戦いは、「ペンは剣より強し」の成句どおり言葉——「論撃」で行うわ。己の「ラヴ観」に基づく「ラヴ論」を展開する壮絶なる舌戦、要するにやや高尚な口げんか……いえ、愛の持論をぶつけ合う戦いなのよ！

いいかしら。バカゲー要素満載の腰砕け恋愛ゲームだと思ったあなた、もう少し私の話を拝聴なさい。

「天真爛漫でつかみどころのない不思議ちゃん」として描かれることの多いヒロイン。そして彼女よりもあからさまに「魅力的な女性」として物語に登場するラブラブ党の刺客。次から次へ現れる魅力的な女性に、プレイヤーであり主人公であるあなたはヒロインへの気持ちが揺らぐのを感じるでしょう！

そう、そこが制作者の狙いどころなのよ。キャプテン・ラヴは、90年代に素地が出来上がった恋愛ゲームという枠組みを研究・再構築し、その一歩先を踏み出した記念碑的な作品でもあるの。それこそが「一般人でも自然に遊べる恋愛ゲーム」と言われるゆえんね。さあ、いらっしゃい。私と共に愛の共産化……ごほん、キャプテン・ラヴの世界へ！



雛君保プ先生描く表情豊かなヒロインの声をあてているのは、エンクミこと遠藤久美子……です、ハイ

the Column　オマケモードでラヴを補完！

各ステージのヒロインの姿を堪能できる「ギャラリー」に加え、クリアするとプレイできる、論撃シーンだけを集めた「論撃モード」など、やり込み&オマケ要素も盛りだくさん。さらにはプレイするステージとシーンが自由に選択できるデバックモードも隠されている。東芝EMI（廉価版はHAMSTER）のロゴが出ている場面でL1+R1+○を同時押し、次にリッツのロゴが出ている場面でL2+R2+○+↓を同時押し。これで初回でもロードでもデバッグモードが楽しめる。……もちろんCGや論撃の回収以外に使うのは、お天道様が許しても、キャプテン・ラヴが許さない！　かも。



論撃モードでラブラブ党員に論破され、彼らの勝ちぜりふや本音を聞いてみるのも一興

プラモデルを自在に操縦したいと思ったことはないか？ そんな夢のリアルな世界がここにある。



Text＝CHIEF（大学生）

パネキット

▲ジャンル：バラエティ　●メーカー：SCE
×発売日：99.8.5　■価格：5800円

創作意欲爆発注意

作ったものが動く それが最高に面白い

NHKロボットコンテストみたいなメカを作りたいと思ったことはないだろうか？　そんな夢をかなえてくれるのがこの『パネキット』だ。

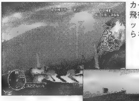
自作のモデルで箱庭世界を探検し、新しいモデルの設計図や、必要なパーツを集めてさまざまな競技に挑戦し、成功すれば新しい設計図が手に入る。この競技のための試行錯誤こそが本作の醍醐味。精巧に作られたシミュレーションから空気抵抗、反作用、加速度などを読み取って力学的にモデル設計するも良し。所持しているモデルにあまり手を加えず、己のテクニックでカバーするも良し。競技ルールの裏を突いて、相撲なのに空中から爆撃して相手を吹き飛ばすなんてアイディアで勝負するも良し。自分なりの技術力を駆使して競技に参加する姿はもうあこがれの技術者だ。

設計が不安な方もご安心。〝チュートリアル〟やフィールド上の〝たてふだ〟では技術的な情報が丁寧に説明されており、また自作モデルは32個もセーブできるので失敗を恐れずに設計してみよう。自分で作ったモデルは愛着が持てるぞ。性能が悪くてもご愛きょう、競技中にひっくり返ってもなんだかほほ笑ましいし、そんなときに備えて車の屋根にタイヤを付けて無理矢理走らせて楽しむのもありだ。そして苦労して競技をクリアしたときの快感は、自分で考えて設計したからこそ得られる特別なものなのだ。

玄人にも素人にも設計しやすいエディットモード

肝心の設計を行うエディットモードは、パーツの種類こそ少ないが必要な物はそろっており、パーツをつなぐ角度やジョイントの動作角度は15度単位で指定できる。各パーツの出力の大きさとその方向は、たとえば方向キーの上を押すとすべてのタイヤが全速正回転、下を押すと微速逆回転というようにコントローラのボタンに振り分けることができるので操作は自由自在だ。また先述の精巧な動作テストモードや同時押しによるショートカットキーという玄人を意識した作りに対し、パーツ間の干渉を無視するという初心者を意識した設計しやすさにはゲームは楽しむものとするこだわりが感じられる。

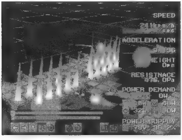
欲を言えばもっと深く設計したいが、これ以上は実際に技術を磨いて現実で作るべきなのかもしれない。



カーレース競技なのに飛行形態でショートカット。もう笑いが止まらない



フィールドを探検したり、ただ走り回っているだけでも楽しい。なんとなく撃てー！



精巧なテストモード。パーツから伸びる三角形は受けている力を表す。右には空気抵抗などの数値も

1999

"フジテレビ深夜の羊"をゲーム化したもの。やさしくほのぼのとした良作だ。



Text＝罰帝（G-trance）

ストレイシープ
ポーとメリーの大冒険

▲ジャンル：アドベンチャー　●メーカー：ロボット
×発売日：99.9.8　■価格：5800円 ※廉価版はジャケット絵が異なる

手に汗握らないほのぼのアドベンチャー

原作の世界観を壊さない見事なゲーム化

それは94年のこと、フジテレビの深夜番組帯のオープニングスポットとして、かわいらしい羊のキャラクターが毎晩姿を現すようになっていた。わずか30秒のショートアニメだったが、この「ストレイシープ」（＝迷える子羊）は、瞬く間に人気を集め、同年の年末にはスペシャル番組として「ポーのクリスマス」が放送されてさらなる人気を呼ぶ。翌年には新パターンのスポットが投入され、特に「大気圏突入から風呂に飛び込む」ユニークな映像は有名なものとなった。その後もポーは不定期ながらもシリーズ放送を重ね、多くのファンに愛される存在となってゆく。映像作品はビデオやDVDにもなり、一時期はタイトーの手によってゲームセンターのキャッチャー機にぬいぐるみが満載となったこともあった（丸っこくて取るの大変だった）。

99年、ちょうど誕生5周年を迎えたポーがプレイステーションにやってきた。制作にはポーの生みの親である野村辰寿をはじめ、オリジナルのスタッフが協力、テーマ曲やBGMもアニメ版と同じ〝めいなCo.〟が担当しており、世界観を少しも損なうことなく表現されたストレイシープの世界がそこにあった。

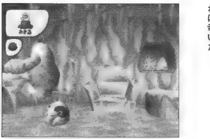
カモミールの咲く丘の上、幸せなひとときを過ごしていたはずが、突然現れた空飛ぶ船に、黒羊のメリーが連れ去られてしまう。寝てばかりでおっとりしているポーだが、メリーを救い出すため「この世の果て」を目指し旅立ってゆく。少しシリアスなオープニングから始まるものの、ゲーム内容は実にゆっくりとしている。急いでいるわりにはのんびりと話が進むし、手のかかりそうな頼まれごとをどんどん引き受けてしまうポーのお人よし加減もほほ笑ましい。

基本的には絵本を読み進めるような、ゆったりとしたアドベンチャーゲームなのだが、ポーをあちこちにお使いさせて動き回る必要もある。また、イベントの合間にアクション要素が入ったミニゲームが待っており、クリアしないと先に進めない。でも、失敗しても大丈夫。何度でもやり直せるし、それでもダメなら「ズルルール」を使って敵に手を抜いてもらえばいい。

なるべくネタバレを避けるため、あえて詳しい内容には言及しない原稿となったが、小さなポーの大冒険、ぜひ実際に触れて楽しんでいただければ幸いだ。


のんびりと、カモミールティーでも淹れてお楽しみください


画面左上にはポーの行動ガイドが表示される。この小さなアニメーションもかわいい


操作しないでいると、プレイヤーの寝落ちとシンクロしてポーはどこでも寝てしまう

『ストレイシープ・トリプルプレジャー』（発売元：メディアファクトリー／00.8.8／税込8190円）
テレビシリーズ12話を収録したDVDとサントラCD、ゲームソフトを同梱したBOXセット。ゲーム内容は同一

2000

Memories Of PlayStation

いよいよＰＳ２が発売。
しかし、ＰＳのシェアは急には落ちず、
現行機種として存続。
ＰＳとＰＳ２が共存する中で、
ＳＣＥはゲーム業界に君臨する。

●社会の動き：ストーカー行為規制法施行、出会い系サイト流行
●ＰＳ関連の出来事：PSone（SCPH-100）発売

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）

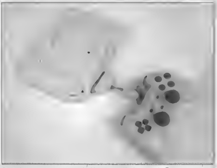
ＰＳの底力を象徴する二大ＲＰＧのそろい踏み

ミレニアム。人類史における特別な1年であったこの年は、ゲーム史においても、重要な年となった。ＰＳ２が発売されたのである。

この新ハードは、むろんＰＳの後継機種なのだが、それ以上にＤＶＤ再生機という側面を持っていて、ゲームもできる、ＤＶＤも見られる、という二面性が特徴的だった。ＰＳ２の登場で、それまで青色吐息だったＤＶＤ市場は一気に活性化していくが、一方で99年あたりから、限られた人気タイトル以外は売れなくなり始めていたゲーム業界にとっては、さほどの福音はもたらさなかった。ＰＳの時と違って、新たな層が掘り起こされるというわけではなく（新規層の開拓はむしろＰＳ時代に終わっていた）、ポリゴンが導入された時ほどの革新的な変化もなかった。しかし、市場の中核がＰＳからいずれＰＳ２へ移っていくであろうことに疑問を抱く人はほとんどおらず、誰もが過渡期にあることを自覚していた。タイトル数自体はこの年になってもまだ400本以上出ていたので、ＰＳは依然として現役のハードだった。ＰＳ２への過渡期でありながら、主導はＰＳにある状態が続いたのである。

その象徴と言えるのが二大ＲＰＧである『ＦＦⅨ』と『ドラクエⅦ』がそろい踏みしたことだ。これは10年ほど前なら考えられなかったほどのビッグイベントだが、ライトユーザーが取り込まれた市場では、それすら可能になっていたのである。さすがに両雄の影響力は絶大で、ともにトリプルミリオンクラスの大ヒット、特に後者に至っては『ＦＦⅦ』のレコードを塗りかえる記録を打ち立てた。同時にこれが、ＰＳオリジナルタイトルとしては最後のミリオン突破作品となる。

沈む前の太陽は最も明るく輝くという。ＰＳのたそがれは、まさにその通りに訪れたのだ。

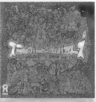


新たなＰＳ、PSone。性能面では最後の型番「SCPH-9000」と同様。映像出力と電源以外は端子がない、非常にコンパクトな作り。専用の液晶モニターも登場した



すでにＰＳ２が発売されていたが、「ドラクエⅦ」や「FF Ⅸ」のような話題作がＰＳでリリースされていた

対戦格闘ゲームと
音ゲーの融合。
凝った作り込みが
まったく知られて
いない不遇の作品。



Text＝罰帝（G-trance）

スラップ ハッピー リズム バスターズ

▲ジャンル：対戦格闘　●メーカー：アスク
×発売日：00.6.28　■価格：4800円

殴るだけじゃ勝てないぜ？

音に沿ってボタンをたたき、グルーヴにノって楽しむ。音ゲーが大好きでダブル8段取れねぇよとか嘆きながら今回も原稿を落としそうになっている筆者が、PS特集と聞いて編集部になんとしても今回紹介させてくれと強引にプッシュしたソフトが本作『スラップハッピーリズムバスターズ』だ。覚えにくいタイトルだって？　確かにそのとおりだが、

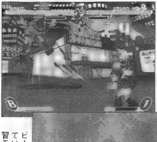
そのビートに身を任せ、踊るように闘え

それはさておき本気で時間がないので早速内容の紹介に入る。

本作は一応2D対戦格闘ゲームと言える。ただし、普通の格闘ゲームとは趣が異なり、すべてが「ちょっとテクノ」な世界観で統一されている。サウンド担当にQ'HEYやDJ SHINKAWAなど、クラブ寄りのサウンドに詳しい人なら名前だけでビビるほどのトラッカーが集結し、ゲーム中は常時テクノが流れ続ける。それだけでも「テクノと格闘ゲーム好き」な人に薦められるのだが、本作の魅力はそれだけにとどまらない。

格闘ゲームにおいて、いわゆる「超必殺技」というファクターがある。本作のそれは「レイブアタック」と呼ばれ、ストックしたゲージを消費することで繰り出せる強力な技、というシステムは同じだが、どれを出しても強さはそこそこ。特定の順番で基本技を出す連携（『ヴァンパイア』のチェーンコンボ的な感覚でつながる）をコンスタントに出していったほうがダメージ効率がいい場合があるほど。では高いダメージを与えるにはどうすればいいのか、その答えが本作のキモである「ビートコンボ」である。

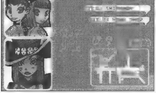
またもや例に『ヴァンパイア』を使うが、同シリーズ『セイヴァー』に登場したリリスの超必殺技「グルーミーパペットショウ」が思い浮かぶ方なら話が早い。ようするに全キャラがリリス状態で、超必殺技として「音ゲーモード」を標準装備しているのだ。「ビートコンボ」は発動すると背景が「ビート画面」に切り替わり、4方向からリズムに乗った「ビートプレート」が次々と出現する。これを画面中心のヒットゾーンに重なった瞬間にスラップ、一定以上のコンボがつながれば成功となり、大きなダメージを与えることができる。ビートコンボでの2本のKOを奪うと「フィーバータイム」に突入、特別な演出を見ることができる。つまり、本作はビートコンボをマスターしない限り「勝った」とは言えない、ノれないヤツはカッコ悪い格闘ゲームなのだ。



キャラクターはポリゴンだがセルシェーディングで2D判定なので遊びやすい



ビートコンボ中は食らっている側も邪魔可能、練習モードも完備している



対戦プラクティスの場所選択がサウンドテストとして使えるので活用しよう



『リンダキューブ』、『俺屍』を作ったアルファシステム渾身の新機軸シミュレーションゲーム。

Text＝山田雅巳

高機動幻想 ガンパレード・マーチ

▲ジャンル：シミュレーション　●メーカー：SCE
×発売日：00.9.28　■価格：5800円

異例のヒットを達成したその理由とは!?

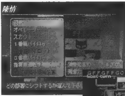
「ガンパレード・マーチ」（以下「GPM」）は、00年の初秋に、世間でなんら話題になることなく、ひっそりと発売された。TVCMはもちろん販促ポスターすらなし。SCEがこのタイトルにかけた宣伝広告費はゼロだったというのだから、それも当然だろう。そんな、SCEがハナから売る気のなかった『GPM』が、発売後口コミでジワジワ売れ続け、販売本数10万本を達成。最終的には、『PSO』、『ドラクエⅦ』などそうそうたるタイトルとともに、日本ゲーム大賞にエントリーし優秀賞を受賞するという快挙も達成した。しかし、なぜ口コミで売れたのか？　当然ゲームとして面白かったからだが、理由はそれだけではない。『GPM』がプレイヤーの妄想を刺激し、自分のプレイ体験を他人に話さずにいられないゲームだったからだ。

『GPM』は学徒兵として学園生活を送りつつ、人型戦車に乗り込み人類の敵・幻獣と戦う、学園SLGと戦略SLGが組み合わさったゲームだ。学園パートでは、授業や訓練を行いつつ、総勢26名のクラスメートや教師と交流し親交を深め、戦闘パートではクラスメートたちと協力して幻獣と戦を繰り広げていくのだ。

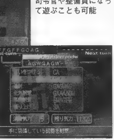
プレイヤーとAIが紡ぐ、シナリオのない物語

クラスメートや教師たちは、全員AIで制御されており、あらかじめ決められている人格に沿って、独自に行動する。そのため、プレイヤーとAIキャラによる、疑似ネットワークゲームのような場が形成され、交流の中から、さまざまな「物語」が紡がれていく。プレイヤーとAIキャラの間に生まれる、友情、恋愛、確執、その他もろもろ…。しかもそこには、ネットワークゲームにありがちな、キャラを演じることへの気恥ずかしさは存在しない。ドップリと自分だけの「物語」に浸れるのだ。

さらに、プレイヤーと同様に、AIキャラ同士も独自の関係を作り出していく。そのため、AIキャラの行動を観察するストーカープレイや、キャラ同士をくっつける仲人プレイといった遊び方も生まれた。『GPM』を遊んだプレイヤー達は、その素晴らしさを布教する伝道者となった。ゲームで体験した「物語」を、ある者は周囲に語り、ある者はプレイ日記をネットで公開した。それを見聞きした者が『GPM』を遊び、新たな伝道者となる連鎖を生み、奇跡的なヒットは達成されたのだ。



ゲーム開始時は人型戦車のパイロットだが、司令官や整備員になって遊ぶことも可能



見た目は恐ろしく地味だが、人型戦車の挙動を細かく再現した戦闘システムも秀逸だ



異性キャラとの恋愛も「GPM」の魅力のひとつ。だが、調子に乗って複数の異性に手を出すと、修羅場に!!

2000

2001

Memories Of PlayStation

ゲームボーイアドバンス、
ゲームキューブの発売。
Xboxの発表（北米では年内に発売）。
変わりゆくゲーム業界の中で、
ＰＳはゆっくりとその姿を消していく。

●社会の出来事：省庁再編、小泉内閣発足、米同時多発テロ、BSE問題
●ＰＳ関連の出来事：廉価版PSone発売、PSone専用液晶モニター発売

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）



ポケステ自体は鳴かず飛ばずだったが、ソフト『どこでもいっしょ』とそこで生まれたポケピたちは大人気。ｉモードとの提携サービスも始まった（写真は携帯電話接続ケーブル）

ハード新時代到来 市場の中心はPS2へ移行

ＳＣＥがＰＳ２の出荷台数が２０００万台を突破したと発表したのは、10月10日のことだった。そしてこれは、コンシューマの中心がＰＳ２へ移ったことを意味していた。世紀末に誕生したＰＳは、新世紀の幕開けとともに、現役の座から一歩退いたのである。一応、２００１年にも約４５０本のタイトルが発売され、中には新作も含まれていたので、完全な引退ではない。しかし、ＰＳ２の発売から1年、ゲームキューブも登場し、Ｘｂｏｘも姿を見せ始めた時期となっては、さすがに業界のトップにはいられない。例えて言うなら、往年の名選手が控えに回った、という感じだろうか。

前年からこの年にかけて、ゲーム業界は押し寄せる不況に苦しみ始めていた。ゲームが売れなくなったのだ。30万本も出れば大喜びといった、50万本も出れば御の字、98～99年あたりの絶頂期から見ると、あまりに寂しい状況に陥ってしまった。

ＰＳがライトユーザーを開拓したことは、市場規模を爆発的に増やし、社会の認知度を上げ、投資を活性化させるという効果を生んだ。主要ゲーム会社の株価は上昇し、業界は潤う。90年代後半のゲーム業界はこうして大きくなり、その中心を担ったのがＰＳだったのだ。



さすがに主導の座は、ＰＳに渡したものの、それでもまだ新作が発売されていた（写真は『風雨来記』）

だが、ＰＳ２の時代になってゲーム業界は落ち込んだ。元の規模に戻った、といってもいいかもしれない。とは言っても、ファミコンやスーパーファミコンの時代の何倍も開発予算がかかるのに価格は6割程度で、おまけに売れ行きも悪い、ときてはメーカーはたまらない。

この時期、メーカーの吸収や統合が相次いだ。実力ある開発会社が大手の傘下に編入された。ＰＳの引退が迫った時、ＰＳが作り上げた市場もまた、消滅の危機にさらされていたのである。



あの名作SRPGを生んだ加賀昭三氏が新たに手がけたタイトル。ニュースばかりが先行したが……。

Text＝卯月 鮎（フリーライター）

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

▲ジャンル：シミュレーションRPG ●メーカー：エンタープレイン
×発売日：01.5.24 ■価格：6800円

2つの軍団の使い分けが特徴的なSRPG

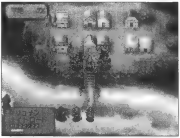
「ティアリングサーガ」は、ゲーム内容よりも外側のニュースのほうが記憶に残っている、という人も多いのではないか。本作の制作者は元祖SRPG「ファイアーエムブレム」の生みの親・加賀昭三氏。独立したあと、新たに本作を立ち上げた。最初は「エムブレムサーガ」というタイトルだったこともあって、裁判にもなったのはご存知のとおり。一体ゲームは誰のものか？制作者か、メーカーか、ユーザーか。そんな論争を巻き起こした点でもゲーム史に残ると思う。ただ、それはあくまで外側の話。生まれてきた作品は、プレイされなければ浮かばれない。「そういえば遊んでないなぁ……」という人は、この機会にぜひどうぞ。やっぱり面白いものは面白い。

今だからこそゲームそのものを味わう

舞台はゾーア帝国が全土を支配せんと勢力を拡大させるリーベリア大陸。祖国の解放を目指すラゼリア公国の王子リュナンと、古代の財宝を狙う海賊ホームズ、親友2人がそれぞれ軍団を率い、大陸の運命を変えていく。

W主人公制の本作は、2つの軍団を切り替えてゲームを進める。帝国と連戦するリュナン軍は難度が高め。一方、遺跡でのお宝探しがメインのホームズ軍のルートは自由度があって、アイテム入手や経験値稼ぎが比較的楽なのが特徴だ。両軍はゲーム中、計3回合流する。この機会を逃さずに、アイテムを渡したり、メンバーを入れ替えたりするのがポイント。ホームズ軍は同じマップに何度でも入れるので、弱いユニットはこちらに送って鍛えたい。両軍ともイベントは多く、完璧にプレイしようと思ったらかなりの遊び応えがある。

ホームズの相棒シゲンとりりしい義妹ジュリア、竜に変身するシスターのカトリ、俊足の弓兵少女レニー、胡散臭い盗賊ナルサスなど、総勢70名以上の仲間たちが織りなす物語。SRPGファンは今こそプレイを。



移動力が成長するユニットがいるのにビックリ。ついレニーやビルフォードを育ててしまう

the Column 2人のヒーロー お気に入りはどっち!?



リュナン

亡国の王子という設定どおり、ちょっとお堅い性格の優等生主人公。だが「戦争だからな。殺したり殺されたり、仕方のないことだ」と意外に非情な面も見せる。ユニットとしてはちょっと弱い!?



ホームズ

私掠艦隊の若き棟梁。「口のへらねえジジイだぜ」と言葉使いは悪いが義理堅い。旅の途中で助けたヒロインのカトリとは「バーカ」「ホームズなんて大嫌い!」と意地を張り合い素直になれない。

2001



15年の時を経て よみがえった 伝説の シューティング

Text＝鴫原盛之（フリーライター）

ZANAC×ZANAC

▲ジャンル：シューティング　●メーカー：コンパイル
※発売日：01.11.28　■価格：4980円

あまりにも果敢すぎた コンパイルのチャレンジ精神

かつてMSXおよびファミコン用ソフトとして一世を風靡した縦スクロールシューティング。見た目がとにかく派手なショットを撃ちまくる爽快感と、ハードの処理能力の限界を超えたとも言われた迫力満点の高速スクロールは、ファンの間で今なお語り草となっている。

PS版は移植と新作の2本同時収録。移植版は、国内のディスク版と海外のロム版とを別々に用意しているこだわりようはさすがのひと言。当時話題になった裏技（※）ももちろん使用できる。だがBGMの音色の再現度がもうひとつで、またキャラクターが数多く出現したときの処理落ちのタイミングが異なる（と、いうよりは起きないに近い）ところが少々惜しまれる。

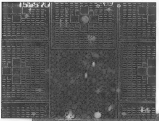
さらにはインターネットを利用したハイスコア集計をしていたことも注目に値する。新たに登場したスコアトライアルモードは、初心者からマニアまで幅広く楽しめる全16ステージで構成され、最高難度のコースであっても、ついつい何度も挑戦したくなるほど中毒性が極めて高い出色の出来であった。

そして本作品最大の目玉は、完全新作のオリジナルモード『ザナックNEO』。性能の異なる3種類の機体（さらに隠し機体が1機ある）が選択可能で、敵を連続で倒したヒット数を表示したり、タイムボーナスなど

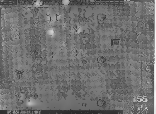
新たなシューティング像の模索の果てに……

の新システムも導入されて、いかにも現代風なアレンジメントが加えられている。機体の移動速度や武器の威力に合わせた攻略パターンの構築はもちろん、一度に多くの敵を巻き込むボムの使用場所や、ボスをいかに短時間で倒すのかを考えるなど、プレイ要素は実に多岐にわたる。

しかし、数多くの新要素を詰め込むあまり、元祖『ザナック』の大きな魅力であったスピード感が失われ、またBGMが全体的に単調で軽快さも迫力もなくなってしまったのが旧来のファンにとっては残念だった。



当時誰もが圧倒された2面の高速スクロール。今見ても本当に速い!!



極めて中毒度の高いスコアトライアルモード。最終コースは激ムズだ！



良くも悪くもモダンな『ザナックNEO』。好みが分かれるところだ

the Column 惜しまれるメーカーの消滅

落ちものパズルの傑作『ぷよぷよ』シリーズの大ヒットと、「脳みそコネコネ」という恐ろしく型破りな社訓で、一躍その名を轟かせたコンパイル。本作品でも公式サイトを利用して攻略法や開発者たち（他社の社長クラスもゴロゴロ登場していた！）のシューティングに賭ける熱い思いをつづるなど、過剰なまでの情報を発信していた。しかし、今やホームページはおろか、メーカー自体も倒産してもはやこの世には存在しない……。

（※）＝開始直後に1UP隠れキャラ「ランダー」を連続で出したり、チップの入ったコンテナに体当たりするとメインウェポンが最強になるなどの裏技がある。

2002-2004

Memories Of PlayStation

長引く不況から抜け出せないゲーム業界。その中で繁栄の時代を築いたPSは、大量に発売される廉価版ソフトにかつての栄華をしのばせつつ、終焉の時を迎えていく。

●社会の動き：イラク戦争、韓流ブーム、タマちゃん出現、振り込め詐欺多発
●ＰＳ関連の出来事：ポケステ生産終了（2002）、全世界累計１億台突破（2004）

Text＝水野隆志
（M2制作室ディレクター）

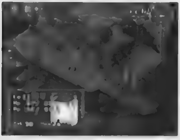
新作の登場は途絶えたが廉価版が大量リリース

ゲーム業界の不況はなかなか改善されなかったが、ＰＳ2自体は売れ行きを伸ばし、完全に主導権を取るに至った。２００２年に入ると、ＰＳで新作を発表するメーカーはほとんどなくなり、一部の大手メーカーがそれまでの資産を再利用する形で廉価版を大量リリースするのが主流となった。そのせいで本数自体はそれなりに維持され、２００２年には、４００本近いタイトルが発売されている。いずれも2千円そこそこという定価のため、手軽に買えるのが魅力だ。

こうした傾向が出てきたのは、この年の4月、最高裁で中古ソフトの販売が容認される判決が出たことが大きいだろう。中古販売の問題はこれで完全に解決したわけではないが、メーカー側はこの判決を受け、昔のソフトを安価で購入したいというユーザーの要望に対して廉価版発売の拡大に踏み切ったと思われる。こうした点から見ると、ＰＳは非常に適した存在であったに違いない　現行機種であるＰＳ2のソフトが6～7千円台だとしてその3分の1程度でＰＳのソフトを売る。この価格バランスなら、購入者もおかしくは感じない　こうして、ＰＳは現役を続けることになった

しかしさすがに廉価版だけで新作が出ないのではハードとしては厳しい。早くも翌２００３年になると、ソフト本数は１５０本程度と半分以下になり、２００４年になると約30本と激減する。新作も、この年の5月に出た「ＢＬＡＣＫ／ＭＡＴＲＩＸ ＯＯ」以降、発売されていない。一応、２００５年にも廉価版が出ているし、本年度にもソフトタイトルが予定されている。その意味では、ＰＳは依然現役ではある　ただ、もうここまで来ると、実質的には引退していると考えたほうが適切だろう。その時期をどこに設定するかは議論によっても違ってくるだろうが、やはりハードである以上、オリジナルタイトルをもって判断するのが妥当だと思う　となると、１９９４年12月から２００４年５月までの9年6カ月。これがＰＳの時代と呼べることになる。

ＳＣＥの公式発表によると、２００４年6月末までに出荷されたソフトの累計は、国内2億８５０0万本、全世界で9億５２００万本となっている。ＰＳｏｎｅを含めたハードでは、同時期で国内２０７７万台、全世界1億29万台。大まかに言って「ソフトで10億、ハードで1億」。これがＰＳが世界に残した足跡となったのだ。



最後のオリジナルタイトルとなった、ＮＥＣインターチャネルのＳＲＰＧ「BLACK/MATRIX OO」

歯応えは十分。硬派な本格SRPGに挑め

HOSHIGAMI
沈みゆく蒼き大地

戦場を切り裂く
"セッション"が
勝利の凱歌を
奏でる！



Text＝鷲尾トモノリ(M2)

▲ジャンル：シミュレーションRPG　●メーカー：マックスファイブ
×発売日：02.2.7　■価格：4800円

スタンダードな作りの中にもオリジナリティが光る意欲作

『HOSHIGAMI』は、ファンタジー世界を舞台に、スクエアマップを用いた戦闘を行いながらストーリーを進めていく、スタンダードなタイプのシミュレーションRPGだ。

三つの国が鼎立する戦乱の大陸で、腕利きの傭兵である主人公が、数奇な運命に導かれて古代の伝説にまつわる冒険を繰り広げていく、というのが基本的な物語の流れ。ストーリー、キャラクター共に素直でクセの無い内容となっている。

ところがこのゲーム、一見した雰囲気とは違い、意外とプレイヤーを選ぶ作品となっている。というのも、戦闘の難易度がかなり高い。プレイヤーサイドのユニット数が最大7なのに対し、ほとんどの戦闘では、敵はその倍以上の数で攻めてくる。しかも、個々の敵ユニットの強さは、例外なくプレイヤーサイドと同等かそれ以上。つまり、力押しでは絶対勝てないのだ。

さらに、戦闘はターン制ではなく、ユニットの行動内容によって、敵味方含めた各ユニットの行動順が流動的に変化する「ラップシステム」が採用されており、マニアックさに拍車をかけている。

しかし、それらは決して理不尽なものではない。しっかり戦術を組み立てながらプレイすれば、よい結果が出せるし、独自のシステムも、理解を深めることでより高度な戦術につながっていく。シミュレーションバトルの本分を踏まえたうえで、きちんと計算されて作られているのだ。

言ってみれば、この『HOSHIGAMI』は、羊の皮をかぶったハードな本格シミュレーションRPGなのだ。細かい部分では、粗削りなところや、若干消化不良気味なシステムなどもあるが、骨のある個性的な作品を作ろうという作り手の意欲が感じられる良作と言っていいだろう。スリリングな真剣勝負を求める硬派なゲーマー諸氏には、特にオススメの一本である。

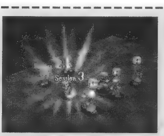


キャラ性能を変化させる「精霊信仰」や、カスタム可能な魔法など、個性的なシステムを活かして戦え

the Column みんなで「セッション」しようぜ！

このゲームで最も特徴的なのが、「シュート」と「セッション」だ。

シュートは、相手を2マス先へ弾き飛ばす攻撃で、敵を段差の下に落としたり、味方の移動を助けたりと、いろいろな使い方が可能。そして、セッションは、コマンドで「セッション待ち」状態にしたユニットを定間隔で配置し、そこに敵ユニットをシュートすることで、飛ばされてきた敵を次の味方がまた飛ばし、それを受けた味方がまた飛ばし……と、敵をたらい回しにして大ダメージを与える爽快な攻撃だ。これをいかに多く決めることができるかが、このゲームの最大の醍醐味と言っても過言ではないのだ。



セッションで倒した敵は、レアなアイテムを落としやすいという利点もある

必殺シュートが舞い 巨大オブジェが すべてを防ぐ試合！ ＰＳに突如現れた 超人サッカーの世界

Text＝冨島宏樹（フリーライター）

爆裂サッカー

▲ジャンル：スポーツ　●メーカー：テクモ
×発売日：02.7.25　■価格：5800円

リアルさなんかで決してたどり着けない爽快感へ

ＰＳの高い３Ｄグラフィック性能で恩恵を受けたジャンルのひとつが、スポーツゲームだろう。よりリアルにを合言葉に、現在に至るまで進化を続けてきた。だが「ゲームならでは」の荒唐無稽さを前面に押し出した作品も、もっとあっていいはずだ。そう、リアルさなんて二の次で、熱い必殺技が飛び交いまくる本作のように。

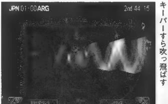
「キャプテン翼」「少林サッカー」に代表される、超人サッカーのエッセンスが本作には散りばめられている。やたらド派手なエフェクトの必殺シュートは当たり前。エッフェル塔を召喚して敵の動きは止めるわ、万里の長城でシュートは防ぐわ、日本選手は姿を消してドリブルするわ、しまいにはキーパーはパンチングでそのまま相手ゴールを奪うわと、必殺技はどれもこれもやりすぎ感漂うほどの超人ぶり。もちろん勝負を左右するほどに高威力を誇っており、決めたときの爽快感はかなりのものだ。

だからといって、本作は決して安易に必殺技を出すだけで勝てる大味なゲームではない。たとえば通常の立ち回り。ここでボールを多く支配していれば必殺技発動条件の〝必殺ゲージ〟のたまりが早いため、決しておろそかにはできない存在だ。そのため通常のサッカーゲーム同様に、早いパス回しやドリブルが効果的と

たたき込め必殺技、ピッチ上は戦場だ！

なる。また、いざ必殺技を出すにも発動前なら簡単に止められてしまうし、そもそも相手にだって必殺ディフェンスがある。いかに確実に決められる状況を作るか、発動前に読み合いが生まれてくるわけだ。イロモノっぽく見えても、サッカーゲームの醍醐味と言える駆け引きの妙はしっかり踏襲しているのである。

もはやＰＳが旧ハードになりつつあった頃だからこそ、リアルさに背を向ける作風が許されたのだろう。意外に遊び込める本作は、まさに愛すべきバカ（ほめ言葉）そのものだ。



アルゼンチンの必殺シュート〝キングゴール〟。キーパーすら吹っ飛ばす



アメリカは必殺ディフェンスを使うと、ピッチ上に自由の女神が。なぜ!?

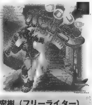

中国の場合は万里の長城がパスもシュートも完全に防ぐ。インパクト絶大

the Column

テクモ独特のシステムは今!?

今や忘れている人が多いかもしれないが、テクモはかつてサッカーゲームに造詣が深いメーカーだった。中でも『キャプテン翼』シリーズはアクション要素を排除した斬新なシステムで、今も続編を望む声が多い名作である。

実はこのコマンド式サッカーの血脈、現在は携帯電話用ゲームに引き継がれている。『蹴りとも』『シネマティックサッカー』の名で配信されているので、新作を求めている人はチェックしてみよう。



スペースコロニーで地面を傾け新聞配達 謎が謎を呼ぶ世界はＰＳに残った者たちへの挑戦か!?

Text＝冨島宏樹（フリーライター）

コロコロポストニン

▲ジャンル：アクション ●メーカー：メディアエンターテイメント
×発売日：02.10.17 ■価格：3800円

地形を操って導く変わり種アクションの極致

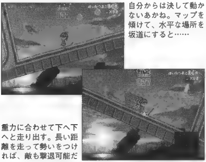
ＰＳ末期を彩った謎のメーカー

メディアエンターテイメント。このメーカー名に聞き覚えがある人は本誌読者でも少ないと思うが、実はかのビック東海やアイマックスをほうふつとさせるほどに、発売ラインナップの意図が読めないメーカーだ。どう考えても女性層が多いとは思えないサターンで少年アイドル育成ＳＬＧ『Ｈｏｐ Ｓｔｅｐ あいどる☆』を出していた、という事実だけでも謎の深さはご理解いただけるだろう。ＰＳでは、自機がなぜか掃除機のＳＴＧ『キューイーン』を初期に出したかと思うと、ＰＳ2も普及し始めた2000年以降になって突然ＰＳで新作を連発。飲食店が舞台のアクション3部作『焼肉奉行』『やきとり娘』『満福!!鍋家族』や、心霊写真の除霊を行う『コワイシャシン』など、なんでこんな題材を選んだのか謎が謎を呼ぶチョイスばかりだった。ＰＳ末期に登場した本作『コロコロポストニン』も、そんなメディアエンターテイメントらしい（？）変わり種。スペースコロニー内にあるにもかかわらず下町風の町を駆け巡り、新聞配達所の元気娘・あかねが戦闘自販機やスイカ（どちらも敵）の妨害をかわして各家に新聞を配っていくという、聞いただけでは「？」が渦巻きまくる設定となっている。新聞配達が題材のゲームなんて、これと『ペーパーボーイ』くらいだろう。

マップを傾けさせ新聞配達に走る走る！

肝心のゲームシステムは「キャメルトライ」と非常によく似たもの。操作できるのはあかねではなく、彼女を取り巻く〝地形〟だ。地面を傾けてあかねを走らせていく独特の操作感覚は、慣れるまではひと苦労だがコツをつかむと繊細な角度調整がクセになる。ステージが進むごとに新しい敵や障害物が登場してきて、自然に必要なテクニックを身につけられるあたりは難易度調整の妙が光っていて、実に丁寧な仕事だ。

それだけにマップ内にあるポスト（新聞を配達すべき場所）の位置がわかりづらい点が惜しい。せっかく趣向の凝らされた地形があるのに、それを堪能するよりもポストを探すことに注意の大半がいってしまう。結局ルートがある程度決められてしまうため「遊ばされている」感がある。せめてショートカットなどがあれば、もっと自由に独特の操作感覚が楽しめただろうになぁ……。



自分からは決して動かないあかね。マップを傾けて、水平な場所を坂道にすると……

重力に合わせて下へ下へと走り出す。長い距離を走って勢いをつければ、敵も撃退可能だ



近未来なのに下町風、しかも物語は人情モノっぽい。あまりに独特だが、このぬるい雰囲気は悪くない

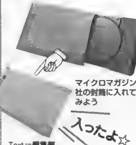
特集総括　時代の寵児となったプレイステーション
～ゲーム史における位置づけとポストPS

　PSの勝因は「ライトユーザーを開拓してゲーム市場を拡大させる」「ポリゴンを駆使したゲームでその層を確保する」という、当初の戦略を着実に果たしていったことにある。ただ、その道のりは平坦ではなかった。
　PSのライトユーザー志向は、PS登場以前からゲームに親しんできたコアなゲームユーザーには困惑を与えた。流通方法の大変更は、メーカーや問屋や小売店などの経営者を動揺させた。公正取引委員会から勧告が入ったこともあった。従来の業界の慣習的なルールはあっけなく吹き飛ばされた。
　だが、それこそがPSの時代だった。PSはゲームの中身だけではなく、ゲーム業界そのものを一変させた巨大な革命勢力だったと言ってもいい。次世代機戦争前夜、ソニーが入ってくれば業界は変わる、と言った人の予測は当たっていたのだ。
　しかし、PS2以降、SCEは伸び悩んでいる。携帯ゲーム機では、ニンテンドーDSが任天堂王国の再来と呼ばれる攻勢をかけ、これまでゲームに無関心だった中高年齢層を取り込むことにも成功して、PSPを凌駕している。PS2も据え置き機ではシェア第一位を維持しているものの、限られたタイトル以外はヒット作が出づらい厳しい状況だ。そこには、かつて歴代のハードメーカーをおさえて業界を席巻した新興勢力のパワーは見られない。
　PS2はPSの天下を継承したが、その支配には揺らぎが出ている。この状況下で、まもなく新世代機PS3が登場する。SCEはいかなる戦略を立てて新ハードを展開するのか。そして任天堂の対応は。ポストPSをめぐる戦いが始まる。

プレイステーション歴代ハード性能比較

見た目にはほとんど同じに見えるPSだが、型番を見れば違いは歴然。もしこれからハードを購入しようという場合は、最低でもSCPH-5000以降、なるべくならSCPH-7000以降にするのがお薦め。初期の本体は酷使すると読み込みが弱くなり（後に改善された）、当時のユーザーは本体を立てる、または逆さまにするなどして懸命な延命処置をして遊び込んだものだった。

おまけ
PSちょっといい話
プレステはA4サイズの封筒に入るように設計されたらしいぞ



Text＝編集部

型番	発売日	価格	特徴
SCPH-1000	1994.12.3	39,800円	ビデオ端子、S端子、外部電源端子、パラレルI/O端子付属。排熱が弱く、熱暴走の危険が高かった
SCPH-3000	1995.7.21	29,800円	S端子を取り除き、排熱効果をアップ。描画に使われるカスタムチップを変更
SCPH-3500	1996.3.28	24,000円	ファイティングボックスとしてコントローラが2個同梱。コピーソフト対策としてBIOSの仕様を変更
SCPH-5000	1996.6.22	19,800円	本体のバグを改良
SCPH-5500	1996.11.15	19,800円	出力がマルチAV出力端子からに変更。基板が改良され、質が向上
SCPH-7000	1997.11.13	18,000円	デュアルショックを標準同梱，読み取り部、描画、音楽再生能力が向上
SCPH-7500	1999.1.23	15,000円	SCPH-7000同等
SCPH-9000	1999.5.27	15,000円	改造・コピー対策としてパラレルI/O端子を取り除く
SCPH-100（PSone）	2000.7.7	15,000円	本体を小型化

Text＝水野隆章（M2制作室ディレクター）

幻のゲームを追え!

missing in development

MILLENNIUM FIRE

隊長◎天野譲二 (TOKYO-MEGAFORCE)

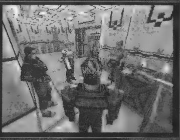
第2回 ◎ ミレニアムファイア

タイトルが発表されながらも発売されずに終わった「幻のゲーム」を追う本コーナー。前回に続き、今回も筆者が愛してやまないゲーム機・セガサターンの幻のゲームを紹介しよう。セガとの縁組を捨てて、最近ナムコと結婚したバンダイが発売する予定だったガンシューティング『ミレニアムファイア』だ。

ガンシューティングは各ハードに必ずといっていいほど出てくるゲームだ。特に「バーチャコップ」「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」という強力ガンシューティングタイトルを抱えていて、光線銃（バーチャガン）の所有率が高かったセガサターンには、もっとガンシューティングが増えてもよかったように思うのだが、やはり狭い市場のさらに狭い層を狙うのは、危険だったのだろう。

そんな中、98年というセガサターンが末期に入り始めた頃に、バーチャガン対応ソフトとして発売が予定されていたのが、本作だ。

建造中の宇宙ステーション「ミレニアム」が連絡を絶ち、プレイヤーはスペースシャトルで4人の仲間（DELL、DOMINIC、DANIELLE、BONNIE）と捜索に乗り込む。しかしミレニアムは、暴走したコンピュータとそれが支配する人造兵士「サイトカイン」によって掌握されていた。プレイヤーは次々と登場する敵を倒しながらコンピュータの暴走を食い止め、ミレニアムから脱出しなければならない、というストーリーだ。



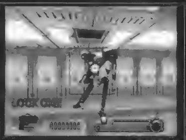
わかりにくいと思いますが、男三人、女二人という[illegible]パー構成です。[illegible]ころの力は使え[illegible]



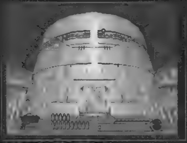
スペースコロニー「ミレニアム」に到着したスペースシャトル。[illegible]では[illegible]から始まった……



通常ゲームのはざまに、ドラマチックなデモやムービ



天井から降りてきた敵と戦闘開始。画面が五つのエリアに分割されている点に注目してほしい



上を向くことも可能。画面外に隠れている敵やアイテムの探索とかも用意されていたのだろうか



STARTボタンを押しながらバーチャガンを画面外に向ければ、後退することも可能である



アイテム画面。お約束の体力回復アイテムのほか、より強力な武器や補充用の弾丸なども用意されている



[illegible]ソフト「フラ[illegible]Vol.32」でも紹介されており、[illegible]はかなり進んでいたようだ

正直ストーリーは当りふれているが、本作の最大の売りは、2000年の『バイオハザード ガンサバイバー』（PS）よりはるか前に、ガン操作で移動が自由にできるガンシューティングを実現していたという点である。

ゲーム画面は中央の正方形と、その上下左右に五分割されており、カーソルをその該当エリアに移動してバーチャガンのSTARTボタンを押すことにより、その方向へ向くことができる。正面の正方形ならば前進、画面外で指示すれば後退が可能。それまでのガンシューティングのように、強制スクロールのおかげで体力回復アイテムを取り逃がしたままボスキャラと戦う羽目になる、という事態を逃れられるわけだ。

バンダイといえばキャラクターソフトという印象が強いが、この辺はオリジナルソフト「R・MJ」〔マジカルホッパーズ〕などにも力を注いでおり、本作もバンダイらしからぬ、硬派な洋ゲーテイストにあふれている。大ヒットは望めないものの、購入者からは高い評価を得られたのではないか、と感じさせるソフトである。

ミレニアムファイア

DATA

ハード	セガサターン
メーカー	バンダイ
ジャンル	ガンシューティング
発売予定日	98年8月
予定価格	5800円

WANTED!! [illegible]ゲームの情報を募集しています [illegible]

名作ソフトがあなたのPCで甦る!

ゲーム配信ターミナル

新連載 第1回

Text＝クロノスケープ

現在、レトロゲームファンの注目を集めているのが、PCでのダウンロード販売サイトの存在だ。今回は簡単だが、その概要について紹介しよう。

それぞれ特徴のあるゲーム配信サイトをチェック

いわゆる「レトロゲーム」のダウンロード販売が開始されてから数年、さまざまなサービスが提供されている。このコーナーでは、それらのサービスの中からNTTコミュニケーションズの「なつゲー」、D4エンタープライズの「Project EGG/PLUS」、インターネットレボリューションの「i-revo」について、最新の情報と今後のリリース情報などについて紹介していく。

今回は最初と言うこともあってそれぞれのサービスの特徴を紹介しよう。ひと口にダウンロード販売といっても、対象となるゲーム機の機種や発売メーカーなどが異なり、同じものは存在しない。

なお、サービスを利用するには基本的にWindowsパソコンが必要となる。遊ぶための動作必須・推奨環境は、公式サイトに明記されているので、一度確認しておこう。

なつゲー

運営：NTTコミュニケーションズ株式会社　株式会社ガイアックス

URL　http://72game.com/

やり込み派にもカジュアル派にもオススメ!

「なつゲー」では、ファミコンに代表される、80年代家庭用ゲーム機を中心にプレイすることができる。特徴的なのがファミコン版『怒』や「いっき」などのタイトルを、インターネット上のプレイヤーとオンライン対戦できる機能だ。知り合いとプレイしてもよいし、まだ見ぬネット上のライバルを探すのもいいだろう。

もちろん対戦ゲームだけでなく、「アトランチスの謎」や「スターソルジャー」など一人用のゲームも多数用意されているのでご安心。シンプルなゲームが多いので、難しい操作を考えずにプレイに没頭することができる。

また、すぐに遊べるFlashゲーム集として「ひまゲー」というカテゴリがある。「スライド5」や「ナンバープレイス」といったおなじみのミニゲームが、パソコンのブラウザ上でプレイ可能だ。MMOなど他のゲームのパーティ待ちをしながら、ちょっとプレイするのにも向いている。

ゲームプレイ以外にも、攻略法を相談するための「たすけあい掲示板」や、ゲームごとにスコアランキングが用意されている。ゲームのハイスコアはプレイヤーごとに保存され、さらにランキング上位者は「なつゲー」サイト上で、ベストゲームプレイヤーとして表彰されたりもするぞ。

気になる「なつゲー」の今後の追加タイトルだが、「ひまゲー」のゲームを中心に順次リリース予定とのことだ。



やり込んだ、懐かしのゲームがいくつもあるはず。わかりやすいナビゲーションで初めてでも安心だ

※課金システムはWebMoneyやクレジット決済など、サイトごとに異なります。詳しくは各公式サイトを参照してください

Project EGG/PLUS

運営：株式会社D4エンタープライズ

URL http://www.amusement-center.com/

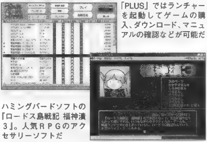
レトロPCのゲームといえばココで決まり!!

昔プレイしていたレトロPCゲームをWindowsで楽しみたい、という場合にオススメなのが「Project EGG/PLUS」。レトロゲーム配信・販売サイトの走りとなったサービスだ。

PC98やMSX、FM7シリーズなどのメジャーな名作群が、昔と同じようにプレイできるのが「Project EGG/PLUS」の最大の特徴。配信ゲーム数も360本以上あり、さらに毎週新しいタイトルが追加されている。「この機種用の、このタイトルがプレイしたい」という拘り派も安心だ。

購入はタイトル毎の買い切りタイプなので、課金切れを考えずにプレイに専念できる。

なお、今後のリリース予定にも「メルヘンヴェール」や「キャンペーン版大戦略Ⅱ」など名作が目白押し。EGGでは毎週火曜日、PLUSでは第2、第4金曜日の発売日には公式サイトから目が離せない。



「PLUS」ではランチャーを起動してゲームの購入、ダウンロード、マニュアルの確認などが可能だ

ハミングバードソフトの『ロードス島戦記 福神漬3』。人気RPGのアクセサリーソフトだ

リリース済&リリース予定のタイトル

Project EGG		
システムソフト	ロボクラッシュ	MSX版
リバーヒルソフト	殺意の接吻（くちづけ）	FM-7版
工画堂スタジオ	覇邪の封印	FM-7版
システムソフト	キャンペーン版大戦略Ⅱ	MSX版

EGG PLUS		
ハミングバードソフト	ロードス島戦記　福神漬3	PC-8801版
システムサコム	メルヘンヴェールⅠ・Ⅱ	PC-8801版
システムソフト	マスター・オブ・モンスターズFinal	PC-8801版
日本テレネット	妖撃隊-邪神降魔録-	PC-8801版

i-revo ゲーム

運営：株式会社インターネ[illegible]ーション

URL http://game.i-revo.jp/

あの名作シューティングが遊べるのはココだけ!!

「i-revo」ゲームは、今年の3月中旬にサービスが開始されたばかりのフレッシュなサイト。しかし、「グラディウス」シリーズや「高橋名人の冒険島」など、コナミやハドソンの名作ゲームがプレイできるのが最大の特徴だ。

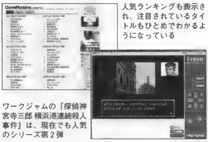
また、スーパーファミコンやPCエンジンといった、90年代の家庭用ゲーム機タイトルが数多くラインナップされていて、これからも続々追加予定だ。

特に充実しているのは、やっぱりシューティングとアクション。特に、機種ごとのアレンジがされている『沙羅曼蛇』では、ファミコン版、PCエンジン版、MSX版が用意されている。

さらに、実機では（もちろん）なかったステートセーブ機能が搭載されているので、どうしてもクリアできない場面や、途中でゲームを中断したい時などでも、その場でセーブしておけばそこからやり直すことが可能だ。

なお購入には「24時間」or「1週間」の期限付きレンタル、そしてダウンロード販売の3種があって、24時間レンタルで210円、1週間レンタルでも525円という手頃な値段設定。ゲームセンターのような感覚で、気軽に楽しめるのが嬉しい。

もし、お目当てのタイトルが見つからなかったら、「i-revoゲーム総合」にリクエストを出してみよう。発売タイトル数の多いファミコンやスーパーファミコンでは、今後追加されるタイトルや新規参入メーカーの参考になる可能性は十分にある。



人気ランキングも表示され、注目されているタイトルもひとめでわかるようになっている

ワークジャムの『探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件』は、現在でも人気のシリーズ第2弾



G.M.メモリー

Game Music Memory

[illegible]

山 [illegible]

（投稿者）[illegible]んの[illegible]を[illegible]んで、[illegible]が[illegible]っているゲームのサントラを[illegible]えてみました。自分で[illegible]ったものは[illegible]でした。[illegible]さんの[illegible]ネタは[illegible]ごいですね！まるでCDショップ[illegible]ですね！（[illegible]）

山 [illegible]

（投稿者）[illegible]ないのかな？（[illegible]）

山 [illegible]

（投稿者）「テクノドライブ」のCD化を[illegible]します。[illegible]のパンフレットに[illegible]していたらしいけどそんなの手に入るわけが[illegible]いし――。それは「ノウタイ」と「アブノーマルチェック」も。（[illegible] てくのん）

[illegible]

（投稿者）アドバンスト大[illegible]のCDって[illegible]しませんか？（[illegible] 大[illegible]）

山 [illegible]

（投稿者）[illegible]ページ[illegible]、[illegible]はUPLのゲーム[illegible]なので、ぜひ[illegible]さんのインタビューと[illegible]の[illegible]リストなど

[illegible]

今月のオススメCD

SUPER★BEST TRANCE V

[illegible]



なぜavexのトランスコンピをこのコーナーで紹介するのか――と疑問に感じられた方も多いと思われますが、まあまあ落ち着いて。このアルバムの最後に収録されている"ウイニング・アンセム"は要チェック！ この曲は「ウイニング・イレブン7」のリプレイシーンで使われていた名曲をベースにDJ KAYAがリミックスしたもので、もともとトランス色の強かった原曲が、より直球のクラブ仕様に生まれ変わっている。（[illegible]）

今月のサウンドセレクト

「ガーディック外伝」（ファミコン）タイトル画面でコントローラのA・Bを同時に押しながらリセット。成功するとタイトル画面に「SOUND TEST」と表示される。十字ボタンの左右で[illegible]を選択し、下で再生、上で停止。一部の曲では停止してから[illegible]らさないと、前に聞いていた曲のチャンネルが重なって[illegible]になるので注意。

USED GAME MUSICS
ユーズドゲームミュージック



往年の名盤を語る当コーナー。一年ぶりの復活を果たした今回は、ファンの要望から2002年に復刻された、このタイトルです。

サウンドアドベンチャー

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

★復刻版
■02年[illegible]月21日 ■2499円（税込） ■ULF Records ●CD2枚

★原盤
■87年[illegible]月5日 ■[illegible]円 ■アポロン ●CD1枚

なァ聞いてくれよ！ と、いきなりからまずにはいられない。とにかく聞いてほしい。

堀井雄二氏のアドベンチャー第2弾「オホーツクに消ゆ」ファミコン版は、音楽がそりゃあ素晴らしかった。作曲者の上野利幸氏はパソコン誌「ログイン」の名物編集者ゲヱセン上野氏で、作曲が本職ではなかったようだが、プロと比べて遜色ない出来だった。そのゲームとサントラが発売されたのは87年、今から20年近く前。僕は中2だった。

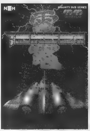
当時買えなかったまま二度と見かけることはなく、僕はこのCDをずっと探してた。

それを秋葉原で見つけ、プレミア付きの7000円で買ったその日、僕は見てしまったのだ。復刻された新品が曲数も2倍に増え、2500円で売られているのを。

ちょっと待てオイ！ こんな偶然ってあるのか！ 比べてみると旧盤はMIDIアレンジバージョン（原曲とは音色が大きく違う）が10トラック収録されているのに対し、復刻盤は、ファミコンの原音を21トラックも追加。これだよこれー、原音を無限リピートで聞きたかったんだよ！

というわけで02年に復刻されていたのを、私は知らなかったのでした。原盤との違いはライナーでの当時のライター（？）の誌上漫才が割愛されている以外、一切なかったです。ファミコンのPSG音源で作られたとは思えない技法を駆使する作曲は一聴の価値ありすぎ。当然復刻盤のほうがオススメ。（長門克弥）

THE ACES HIGH 雷電



■[illegible]月[illegible]日 ■6090円（税込） ■INH ●DVD2枚、CD2枚、付録冊子

シューティング好きのゲーマーなら、『雷電』シリーズを知らない者はいないだろう。多くのゲーマーにプレイされた初代『雷電』、「サラリーマンレーザー」なる不思議な単語をも生んだ『雷電Ⅱ』、今も終わりが見えないスコア争いが続く『雷電DX』……これら3作品の攻略映像を収録したDVDがINHから発売された。言うまでもなく映像はどれも見応えがあり、1000万点到達への地道な積み重ねを余すところなく楽しめるだろう。特に初代『雷電』の地道な撃ち込み稼ぎや、超高速で敵弾がバラまかれる『DX』終盤の激しい弾避けは衝撃的だ。

さて、当コーナーで扱うからにはもちろん音にも注目点がある。毎回マニアックな特典CDで驚かされる同社の商品だが、今回も「雷電レアトラックス」と称した熱いCDが付属している。PS版『DX』に加え、なんとPCエンジンスーパーCD-ROM2版の『SUPER雷電』を完全収録！ 初代『雷電』の全曲アレンジにとどまらず、新ステージの追加に合わせて、オリジナル曲も追加された貴重な作品の収録に拍手。海外でしか出回らなかった『雷電Ⅱ NEW』は、廉価基板ゆえの制約の厳しい音源構成だったことを伝える興味深い音を響かせている。そして雷電シリーズと言えばこの人、佐藤豪氏の新リミックス3曲は原曲のイメージを大事にした味わい深いアレンジに仕上がっている。（副帝）

収録タイトル

【DVD収録タイトル】

『雷電』1000万点映像
『雷電Ⅱ』1000万点映像
『雷電DX』練習コース攻略映像／上級コース1000万点映像
その他、各タイトルの超常現象や安全地帯への入り方、幻の基板『雷電Ⅱ NEW』の映像など
（以上すべてアーケード）

【CD収録タイトル】

（PS）『雷電DX』
（PCエンジン スーパーCD-ROM^2）『SUPER雷電』
（アーケード）『雷電Ⅱ NEW』
他、新リミックス3曲収録
（全56曲 約120分）

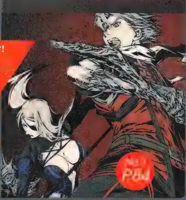

たまにはゲームで遊びたい
そんなアナタのお役に立ちたい新雑誌です
G-navi
2006 8月3日発売!
オトナのゲームライフマガジン
G-navi
for your Gaming life
8月3日新登場!
発行：株式会社マイクロマガジン社

本当に面白いゲームを探せ!!

ゲーマーが選ぶゲーム名作選

相手を打ち上げたら、後は仲間にパスしてぶち倒せ!
新感覚のアクションゲーム!

PS2 **OZ —オズ—**





14歳の少年が体験する、戦争という非日常とは?
魅力的なキャラが織り成す群集劇!

Win **ブルーフロウ**



困ったことがあったら応援団を呼べ!
バカ&熱いノリが楽しいリズムアクション!

DS **押忍!闘え!応援団!**



霊符&瞬歩システムが2D格闘を変える!
制作はアクションで定評のあるトレジャーだ!

DS **BLEACH DS**
蒼天に駆ける運命

約1年間の間に発売された新作・準新作ソフトの中から、遊ばず見逃してしまうにはもったいない作品を毎号紹介していく当コーナー。何に魅かれ、なぜ夢中になったのか!? ゲームを実際に遊びこんだライターがレビューします。今月の一押しは、個性の尖った4作!前誌の企画「ユーゲーAWARD」の流れを受け継ぎ、スタートです!

No.1

連携コンボがとにかく好きな人にオススメ!

3人の仲間が繰り出す、強力&快感の三位一体ラリーに酔いしれろ!



OZ —オズ—

- ハード：プレイステーション2
- メーカー：コナミ
- ジャンル：リズミカルコンビネーションアクション
- 発売日：05.6.30
- 備考：コナミザベスト発売中[価格：2940円(税込)]

敵をパスしながら必殺技を見舞う。仲間の存在がなにより大切な、爽快アクションがこの『OZ』だ!

Text=夢幡（フリーライター）

敵は「神」! 究極の王道ファンタジー

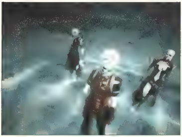
辺境の村に暮らす少年・フィールの元に「神の御使い」がやって来た。いつの頃からか、人々を脅かす存在となった神。御使いとはその直属の兵であり、その中でも最強と名高いOZと呼ばれる3人の内のひとり、「アルミラ」がフィールの前に立ちはだかる。しかしフィールには秘められた力があった。神命により、フィールを神の元へ連れていこうとするアルミラだったが、目覚めたフィールの前に敗れ去り、アルミラは神によって洗脳されていたことに気づく。世界を間違った方向に導き始めている神の真意を確かめるべく、フィールは正気に戻ったアルミラと共に、神の元へ旅立つ……。

昨今珍しいというか、王道を突き抜ける感のあるファンタジー路線のシナリオだが、それが逆に新鮮に映る。「オズの魔法使い」をモチーフにしたキャラ設定もうまくハマっており、どこか懐かしいようでいて未来的な、不思議で魅力ある世界観。陰影の効いた独特なテイストのキャラクターデザインは『幻想水滸伝Ⅲ』と同じ石川史氏ながらも、その印象はまったく異なり、『悪魔城ドラキュラ』シリーズで有名な山根ミチル氏の音楽が壮大に、時には繊細に響き渡る。「あのゲームに似てる」感がなく、『OZ感』とも言うべきムードが、確かにそこにある。

発売日に購入した筆者は、全ステージSランクを目指して今でも時々遊んでいるのだが、世間的には今ひとつ話題になっていなかった気がする。しっかりしたストーリーが土台にありつつも、短時間で爽快感を得ることのできる本作の魅力、ぜひお伝えしていきたい。

究極の三位一体

仲間と共に戦うゲームは数あれど、このゲームほど〝仲間〟を感じるゲームはない。放っておくと周囲の敵と勝手に戦い始めるが、○ボタンを押せば、自分が戦っている敵への攻撃指示や、敵を無視して自分についてくるよう移動指示もできる。○ボタンを押すたびに「こっちだ!」「おうッ!」などのかけ声が入るので一体感が高まり、むやみに○ボタンを連打してしまう。そしてこのゲーム最大の見どころともいえる「三位一体連携アクション」。まず自分が敵を上空へ打ち上げると、近くの仲間がすかさずキャッチしてもうひとりの仲間へ吹っ飛ばす。そして最後にまた自分のところへ飛ばしてくれる。敵を地面につけないよ

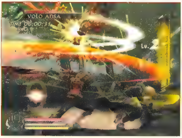


ムービーやイベントシーンにおいても、独特の色彩が目立つ

うにこのラリーを続けることによって必殺技ゲージが上昇し、ここぞという場面で必殺技で一掃。必殺技ゲージはLV3まであり、LV2で2人攻撃、LV3で3人同時攻撃となる。敵の体力が残っている場合は、必殺技で上空へ上がった敵からさらにラリーを続けて必殺技、などのコンボも可能で、「仲間と共にラリーを繰り返す」という要素が入るだけで敵を倒すことがこうも楽しくなるものかと驚かされる。

あたかもバレーボールのようにパスし合うわけだが、対象は敵ばかりではない。通常攻撃が効きにくいボス戦時に、意味ありげに置いてあるオブジェクトを打ち上げて連携、その必殺技がメインダメージソースとなる場面もある。ただ敵を倒すだけでなく、ある装置を一定時間防衛したり、必ずしも3人が1カ所に集まって連携することが最善とは言えない状況もあり、ステージごとに飽きさせない仕掛けが施されている。

しかし、たとえどんな状況でも仲間の存在感は抜群で、ひとりが戦闘不能になったときのこちらの戦力ガタ落ちっぷりはすさまじい。3人とも戦闘不能になるとゲームオーバーだが、誰かひとりでも生きていれば、一定時間経過で仲間は復活する。「は、早く復帰してー」と願いながらフィールドをひたすら走り回る場面もあり、ボス戦などでひとり倒れた場合は、復帰するまでマラソン戦法に切り替えるのも有効だ。常に3人いることの安心感と3人というバランスの絶妙さ、普通のアクションゲームでは見られない、仲間の



とにかく敵を見つけたら打ち上げる！　打ち上げてから後を考えろ！

"OZ"の三人



フィール

主人公。さらわれた妹ドロシーを助けるべく、秘められた力を使ってアルミラたちと行動を共にする。出生に秘密が……？ バランス型オールラウンダー

レオン

最も分かりやすいキャラ。アルミラと同じく、神の洗脳から解き放たれてからは行動を共にする。見た目そのまんまのパワータイプで、攻撃力が高いがリーチが短く、スキも大きい

アルミラ

クールビューティを地でいく美女。『オズの魔法使い』でいうところの「カカシ」のポジションのためか、戦闘中は一本足の構えを見せるといったニクい演出も

「生きた」存在感を際立たせる。

ストーリー序盤で神の洗脳を解かれた2人が仲間になり、神の御使いとしてのOZは早々にいなくなるわけだが、中盤からは新たな3人のOZが立ちはだかる。旧OZ対新OZの戦いを経てラストの神にたどり着くあたりは、RPGで四天王を倒して進む感じの王道感。さらにこの3人の新OZも戦いを通じて洗脳が解かれる。昨日の敵は今日の友、2周目以降はこの3人もEXモードで使用可能になり、旧OZとはまた違った性能なので、格闘ゲームのように持ちキャラを誰にするか迷うところだ。

敵ラリーという発明と、その中毒性

ストーリーは長すぎず短すぎずだが、クリア後は、お気に入りのステージだけをやり込めるEXモードでランクSをとれるまでがんばるもよし、分岐するストーリーを制覇するもよし、豊富な隠し要素の全オープンを目指すもよし、と長く遊べるよう作られている。

初心者はまずアルミラを使え！

最初は、すぐに敵が地面に落ちてしまって連携が続かず四苦八苦すると思うが、12話以降はEXモードだけではなくストーリーモードでもアベル、ラとレオンが使えるようになる。アルミラはサポートに優れていて、連携攻撃時に吹っ飛ばした敵を拾える範囲が大きいので最初にパスする相手として最適だが、あえてアルミラを自分で使ってみよう。アルミラの必殺技は上空から光弾を飛ばすもので、技発動前にできるだけジャンプして高い位置から発動させると広範囲の敵に当たる。とにかく敵をパスして一周まわしたら必殺技を当てて、もう一度吹っ飛ばす。一周→必殺技のペースで続けていると、敵の密集地では敵知らずだ。ただ攻撃力は弱いので、この方法はボス戦には不向き。ボス戦もアルミラで押したいなら、LV2以上の連携を当てよう



まず、アルミラが打ち上げた敵をレオンが空中でキャッチ



次に、レオンがフィールドに飛ばし、フィールドはしからアルミラへ…


ここでアルミラジャンプ！　できるだけ高い位置で発動させよう


アルミラの必殺技が炸裂！　ここから続けて次の連携に入ることも可能

実際、この連携アクションは中毒性が高く、しばらく間を空けるとまたウズウズとやりたくなってくるのだ。そういうとき、ステージごとに気楽に挑戦できる作りはありがたい。

　敵を打ち上げてラリーするというひとつの発明が、『OZ』の8割以上を占めている。少なからずバレーボールにヒントを得たものだとは思うが、この世界観とバレーボールをつなげる発想がまず普通は出ないし、仮に他のスポーツを取り入れることを想像してみても、まずアクションゲームとして成り立たない。秀逸のひと言だ。

　しかも、バレーボールでもこれは「女子バレー」だ。男子バレーはパワーにあふれる分、球速に優れ、迫力はあるがラリーが続きにくい。女子バレーは男子に比べると球速は遅いが、ラリーが続くときは長時間続く。落ちそうで落ちないボールの行方をハラハラしながらテレビで視聴した経験は誰しもあるだろう。

　これまでに出た多くのアクションゲームが男子バレーだったように思う。とにかく派手に、速く、強く、敵を粉砕する。しかし『OZ』は、あえて女子バレー寄りの視点から新開拓し、「持続する」ことの楽しさを具現してみせた。たった3人に絞ることによって欠員が許されない状況を作り出し、仲間の大事さを十分に思い知らせたうえで、ラリーという、ひとりでは不可能な、仲間が必要不可欠な面白さを提供する。

　『オズの魔法使い』は、心が欲しいブリキの木こりと脳みそが欲しいカカシ、勇気が欲しい臆病なライオンの3人組が、少女ドロシーとの旅の過程で、そんなものは最初から持っていたのだと気づかされる物語だが、決して個々がひとりでは気づくことはなく、皆で旅をして初めて気づいたもの。他人を思いやる心の大切さと、自らの力で第一歩を踏み出さねば何も変わりはしないという教訓、そして何より、仲間は何物にも替えがたい至宝であることを教えてくれる名作だ。『OZ』は、舞台とテイストをまったくの別物に変えながらも、その辺りのテーマは非常に近い。ミステリアスで重厚な物語に酔いしれつつ、仲間がいなければ成立しない至高のアクションを堪能してほしい。

　2005年、筆者がプレイした中で最も楽しかったこのゲームにあらためてお礼を言いたい。そして願わくば、この記事を読んだ人がひとりでも多くプレイする機会に恵まれますように。

From Staff

株式会社コナミ

『OZ』制作チーム

『OZ』はとてもシンプルなルールで構成されたゲームです。シンプルがゆえに、やればやるほど自分が確実に上手くなっていくのが感じられるゲームとなっています。そして、シンプルがゆえに自分の欠点、課題なども次々と見えてくるプレイヤー成長型ゲームです。

『OZ』を企画していた頃、世の中のアクションゲームはシナリオ優先、ボタン連打、アイテム依存……そんなゲームが次々と出ていました　そんなアクションに飽き飽きしていた我々は、「やっぱ、アクションはタイミングと修行の日々だろ！」と新しい形での原点回帰を目指しました。

　とはいえ、玄人向きではなく、アクションが苦手な人でも楽しんでもらいたい。で、アクションを難しいと諦めないでほしい　そんな試行錯誤の毎日から「頼もしい仲間のフォロー」という今の連携システムの形が生まれました。

『OZ』は時代の流れに逆らった形での企画になってしまったのかもしれません。ですが、1年経った今でも「毎日やっても飽きない」「ついに、こんなスコアがでました」等々、多くの声をいただく度に、やはりアクションゲームはプレイヤー自身が成長する事でより深く、面白くなるゲームでありたいと思わずにはいられません。

　最近のアクションゲームに飽きてきた方、是非一度『OZ』を体験してみてください。きっと今までにない、そしてなんとなく懐かしい、不思議な感覚を味わっていただけると思います。

（『OZ』プロデューサー　村上J）

No.2

秘密作戦が大好きな人オススメ!

戦場の空は、その新兵器の色のようにどこまでも蒼かった



ブルーフロウ

ハード：Windows
メーカー：工画堂スタジオ
ジャンル：リアルタイムストラテジー
発売日：[illegible]　価格：[illegible]
備考：[illegible]

「僕たちの戦争」というコピーに象徴される、戦乱の中を生きる少年少女の群像劇。ちょっと泣けた

Text=[illegible]（クロノスケープ）

『パワードール』シリーズのもうひとつのカタチ

工画堂スタジオのロボット物シミュレーションゲームといえば、女性だけの特殊部隊「DoLLS」の戦いを描く『パワードール』シリーズがまずは思い浮かぶことだろう。10周年を迎えた2004年までに第6作まで発売されたこのシリーズには、もうひとつの流れが存在する。『パワードール6』の翌年、2005年春に発売されたリアルタイムストラテジー『ブルーフロウ』シリーズがそれだ。

固定ファンによって支えられている作品の常として、『パワードール』のゲームシステムは10年の歳月を経て尖鋭化が進んでおり、『新世紀エヴァンゲリオン』などのアニメ作品の影響から「ロボット＋戦争＋美少女」というテーマに興味を引かれたプレイヤーが増加しているにもかかわらず、これを取り込むことができないという「ヤマアラシのジレンマ」状態に陥っていた。こうした状況を踏まえたうえで、女性中心のロボットSLGという同じテーマから出発しつつ「『パワードール』の入門的タイトルを作ろう」というコンセプトを実現すべく、工画堂スタジオのいるかさんちーむが総力を結集したのがこの『ブルーフロウ』なのである。

汎用人型兵器を示す「ローダー」などの用語を共有しつつも、殖民惑星オムニの独立戦争を描く『パワードール』とは直接つながりを持たない、もうひとつの宇宙世紀が『ブルーフロウ』の舞台となる。

地球人類が宇宙に進出してより数百年が経過した西暦2500年代、地球政府の支配と搾取に反発した殖民惑星群は、惑星連合を組織してこれに反旗を翻し、豊かな資源を持つ殖民惑星ネクタルに侵攻した。平和に暮らしていたネクタルの住民たちの意思をまったく無視したこの戦争が始まってより1年。偶然に地球軍の新兵器「ブルーフロウ」に乗り込み、コンピュータにパイロット登録されてしまったことから、女性ばかりの平和維持軍広報部隊の一員として否応なく戦争に巻き込まれていく14歳の少年ユアン＝オンリーと、美貌の隊長・クロウディアをはじめとする15人の女性兵たちが駆け抜けた「僕たちの戦争」を描く『ブルーフロウ』は、戦乱を生き抜く少年少女たちの青春ドラマでもあった。

作戦の合間にインターミッションとして挿入されるAVGパートでは時折選択肢が提示され、それにより発生イベントが変動するといういわゆるギャルゲー的な作りも、同作の特徴のひとつだ。

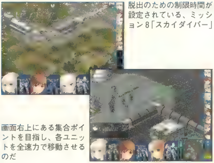


ブルーフロウ大地に立つ!!　民間人の少年によって起動される新兵器は、ロボット物の黄金パターンだ

離脱するための余力と退路を確保しつつ行動せよ！

キャラクターたちの会話を中心にドラマが進行するＡＶＧパートともいうべきインターミッションに続き、次の任務について詳細に説明するブリーフィング、ユニットと呼ばれる人型兵器を操って任務を遂行する戦術パート、そして作戦終了後の結果報告。戦術パートが連続して発生する幾つかのミッションを除き、『ブルーフロウ』のゲーム本編は基本的にこのサイクルの繰り返しによって進行する。

チュートリアルを兼ねる最初のミッションを含め、ゲーム中の作戦総数は16。拠点防衛に敵のせん滅、ターゲットの破壊などなど、ミッションごとに設定されている勝利条件は実に多様。だが、主人公たちが所属しているのが表向き「広報部隊」として派遣されている、正規の命令系統に属さない特殊部隊であるという設定上の理由から、少なからぬミッションにおいて最終的な脱出ポイントが設定されている。そう、家に無事に帰り着くまでが修学旅行なのだ。制限時間以内に任務を遂行してほっと一息ついたところで、満身創痍の部隊をマップの反対側まで連れて行くことを要求されたりするのだから、特殊部隊稼業も楽ではない。『メタルギア』シリーズを例に挙げるまでもなく、不正規戦の醍醐味は緊張感の継続にあるが、『ブルーフロウ』におけるミッションは、この緊張感をうまく演出することに成功している。



脱出のための制限時間が設定されている、ミッション8「スカイダイバー」

画面右上にある集合ポイントを目指し、各ユニットを全速力で移動させるのだ

「ブルーフロウ」キャラクター・機体紹介



ブルーフロウ
平和維持軍の新型汎用ローダー。広報部隊配属のため移送中、情報が漏洩して輸送機が撃墜された後、ユアンたちによって発見される

ユアン＝オンリー
移民惑星ネクタル出身の少年。14歳、天才的なローダー操縦センスの持ち主で、偶然からブルーフロウに乗り組むことになった

クロウディア＝スール
平和維持軍広報部隊の隊長を務める女性。女性ばかりの部隊とユアンとを、母のような包容力をもって束ね支える、謎めいた美女

インフィニティア
非常に高い戦闘能力を発揮したユアンの専用機として、急きょ調整し直された最新鋭の機体。ブルーフロウよりもさらに高い火力を誇る

勝利の鍵は補給施設と工兵型ローダーの運用！

『ブルーフロウ』のゲーム本編となる戦術パートにおいて、直接的な戦闘行為以上に重要なウエイトを占めるのが、補給施設の確保と工兵型ローダーの運用だ。

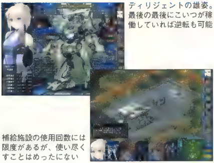
　武器弾薬庫と修理施設の位置については、ブリーフィング時に表示される地図上で確認することができるので、位置関係と移動経路を確実に把握しておかなければならない。敵基地内部に深く侵入し、長時間に渡って作戦行動を行わなければならない場合、これらの補給施設を中心に部隊のユニットを展開し、敵部隊を迎撃しなければならない局面が想定されるからだ。

　また、同時に1台しか利用できない修理施設を効率的に運用するために、大ダメージがたまってから一気に修理をするのではなく、小まめにローテーションを考えながら機体を完動状態にしておく工夫が必要になる。

　『パワードール』第1作の有名なミッション「ナイアガラドロップ」へのオマージュとなっているミッション7「ナイアガラドロップ・セカンド」のように、敵が雪崩のように押し寄せてくるにもかかわらず、補給施設が戦線からかなりの後方に位置しているような場合に、大活躍するのがリペアキットを装備している工兵型ローダー、ディリジェントだ。プレイヤーは、敵の波状攻撃の隙間を縫うようにこのディリジェントをうまく移動させ、最前線でズタボロになっているローダーの修理を間断なく行うことになる。

　ディリジェント以外にも、広報部隊には索敵に優れたエクスペダイトや、後方支援用の移動砲台として運用可能なアルバレストなど、さまざまな特性のユニットが配備されている。敵基地の構造や任務の種類に応じて作戦に参加するべきユニットを選別し、必要と思われる装備を各々のユニットに装着する。こうして準備を整えた機体を作戦を入念に検討しながらフィールド上で移動させる感覚は、将棋の盤上に駒を並べる時のそれに近いかもしれない。初心者向けと銘打たれているだけのことはあり、『ブルーフロウ』のバトルフィールドとなる敵基地の構造は、プレイヤーの「読み」が容易に行えるよう絶妙にデザインされている。

　入念に構想した作戦配置がぴったりとハマった時、プレイヤーが得る快感は相当のものだ。



ディリジェントの雄姿。最後の最後にこいつが稼働していれば逆転も可能

補給施設の使用回数には限度があるが、使い尽くすことはめったにない

From Staff

株式会社工画堂スタジオ
「ブルーフロウ」ディレクター
上松　章 氏

「リアルタイムシミュレーションの面白みを、より多くの人たちに伝えたい」そんな願いから誕生したのが『ブルーフロウ』です。

　戦術級のシミュレーションゲームは、戦いだけでなく、人選や兵装の選択、さらには状況に応じた作戦指示が可能と、非常に奥深く、且つ何度も楽しめる作品が非常に多いのが特徴です。

　その面白みを、未体験の人たちにどうやったら分かりやすく伝えられるか？　私たちが導き出した結論は、ヴィジュアルとストーリーをメインとしたドラマティックな作品を作ることだったのです。

　このおかげで、まるで映画を見ていながら、その中で実際に戦っているような、ドラマティック&リアリティな感覚を味わうことができる作品を作り出すことができました。「シミュレーションはちょっと苦手」という人から「得意だ」という人を含め、是非一度遊んでみてください。きっとシミュレーションゲームの楽しさを体感できるでしょう。

ユアン君ってば、昨晩、何をやってたの？

1999年発売の『リトル・ウィッチ パルフェ』以来、『AS～エンジェリックセレナーデ』や『状況開始っ！』、「ぱんつはいてない」を一躍流行語にした『蒼い海のトリスティア』など、工画堂スタジオの最近の作品に占める非アダルトの美少女ゲームの率は非常に高くなっている。

『パワードール』シリーズには見られなかったかわいい系、より露骨に表現するならば「萌え系」の女の子のビジュアルを全面に押し出した『ブルーフロウ』もまた明らかにこのラインに属する作品であり、メインヒロインに相当する広報部隊長クロウディアの出生の秘密などは、性格設定こそ大きく異なっているものの、綾波レイや星野ルリに連なる紛れもない大月キャラクターの眷属だ。プラチナブロンドだし……。このクロウディア、ゲーム中では「年上のお姉さま」として主人公のユアン君（14歳）を教え導く役割を担っていて、最終決戦前夜のインターミッションでは自らの出生を明かした後、夜を共に過ごしたらしい描写がされている。具体的にナニをなされていたのかについては全く描写がないのだが、翌朝、妙に顔を赤らめた様子で現れたユアン君（14歳）が、なぜか寝不足で疲労困憊なのがポイントだ。何しろ、サイボーグとの性行為でプレイヤーキャラクターの体力を回復させた工画堂スタジオである。筆者の妄想、いや想像もあながち的を外しているとは言い切れまい。



隊長との逢瀬の翌朝、なぜか顔を赤らめた疲労困憊のユアン。色々と想像力をかきたてられるシーンだ

新作『ブルーブラスター』登場！



女 Ver



男 Ver.

ミチル＝フェアテーゼ

階級は曹長。根が純情で、言われたことに嫌といえないタイプ。ちなみに女装時の3サイズは81・70・80



ブルーブラスター

平和維持軍の新鋭ローダー。さまざまな局面に柔軟に対応できる、優れた汎用性を持つ機体

アッシュレイ＝フィロソフォード

階級は曹長。ローダーパイロットで、経験は少ないが優れた素質を持つ少女 3サイズは78・55・78

マキ＝アルディート

第190広報部隊の隊長で、階級は少佐。前向きで笑顔を絶やさない、明るい性格 3サイズは91・60・85



女の子だらけの広報部隊、再び！

工画堂スタジオでは、この6月新作『ブルーブラスター』を発売した。『ブルーフロウ』の続編的な存在のこの作品は、ネクタル戦役終結から3年後のAD2519が舞台になっている。

今回も主人公が配属されるのは、広報部隊を擬装した特殊部隊。女性ばかりの第190広報部隊の部隊長を務めるのは、惑星ネクタルの戦場を駆け抜けた第177広報部隊の副隊長を務め、前向きなノリで部隊を支えたマキ＝アルディート。声優の池澤春菜さんが引き続き声を演じているのも、『ブルーフロウ』ファンにとっては嬉しいところ。

主人公ミチル＝フェアテーゼ曹長は、地球軍の新型汎用ローダー、ブルーブラスターのメカニック兼テストパイロット。新型機を前線へと移送する任務の途上、戦闘によりブルーブラスターを扱うことのできる兵員がミチルひとりになってしまう。マキ＝アルディート少佐の命により、平和維持軍第190広報部隊に強制徴募されることになったミチル。ただし、広報部隊は女性ばかりの特殊精鋭部隊。男のミチルが配属されるには少々――というか、かなり問題があった。

「キミは今日から女のコだから」

マキ隊長の一声で、否応なく女装させられたミチルは、ブルーブラスターの「女性パイロット」として女の子に囲まれた毎日を送ることになる。

『ブルーフロウ』のシステムを受け継ぎつつ、前作以上にAVGパートに力を入れ、主人公ミチルが巻き込まれたうらやましくもスリル満点のドタバタな毎日を描くことに主眼を置いたという『ブルーブラスター』は、現在好評発売中だ。

□タイトル：『ブルーブラスター』　□ハード：Windows　□メーカー：工画堂スタジオ
□ジャンル：アドベンチャー＋リアルタイムストラテジー　□発売日：06.6.30　□価格：8800円（税込）

熱い連中が世界を救う
タッチパネルに魂の応援を叩き込め

No.3
気合不足に嘆く人にオススメ!



押忍!闘え!応援団

□ハード:ニンテンドーDS
□メーカー:任天堂
□ジャンル:応援リズムアクション
□発売日:05.7.28 □価格:4800円(税込)

熱くて笑える物語と、丁寧なチューニング。両者が合わさって、音楽ゲームの新機軸が生まれた!

Text=冨島宏樹(フリーライター)

ニンテンドーDSに現れた音楽ゲームの救世主

音楽に合わせてタイミングよくボタンを押す、文字にすれば単純だが感性に訴えかける快感。音楽ゲームは本来、誰でも気軽に遊べるものだった。しかし現在は難易度が高騰し、ゲーセンでは「どう手を動かしたら追いつくんだ!?」レベルのゲームが多い。そのため、興味はあるけど遊んだことがないという人もいるだろう。

そんな音楽ゲームに興味があっても手が出せない人、あるいは上がり続ける難易度についていけなくなった人をも優しく包み込むのが『押忍!闘え!応援団』(以下『応援団』)である。なにせ操作はタッチペン1本のみ、曲は誰もが一度は耳にしたことがある邦楽の有名曲ばかりとなじみやすさは抜群。これでもかと展開する熱い演出は笑いすら生む! これだけエンターテイメントに特化した作品は、そうそうお目にかかれない。

押忍! 応援団員名簿であります!

見た目は怖そうだが、熱い心で人々の奮起を願う男の中の男たち。それが応援団員。団長の百目鬼を頂点に、日々悩みを持つ人やピンチに陥った人たちを応援の力で後押ししている。呼ばれればどんな場所にでも現れ、即座に応援してくれるフットワークの軽さが特徴だ。ちなみに応援団員を盛り上げるチアガールズの名は、右からアンナ・リンドハースト、雨宮沙耶花、神田葵。彼女たちは応援団にとって切っても切れない存在である。



斉藤(左)&鈴木(右)
見た目によらず動物好きで涙もろい応援団員。田中、一本木、百目鬼をそれぞれのモードでサポートする

一本木 龍太(いっぽんぎ りゅうた)
「果敢に応援」(ノーマルモード)の主人公となる応援団リーダー。[illegible]を持つ[illegible]

田中 一
進学塾帰りに百目鬼と出会い、その日のうちに応援団に入部した新入部員。「気軽に応援」(イージーモード)[illegible]

百目鬼 [illegible](どうめき)
泣く子も黙る応援団団長。「壮烈に応援」(ハードモード)の主人公でもある。[illegible]の平和を願い、[illegible]

チアガールズ
「華麗に応援」(超ハードモード)の主人公は彼女たち。三位一体で応援を行う。男ばかりの本作では数少ない目の保養だが、プレイ中は忙しくてそんなことも言ってられない

押忍！ 応援の流れであります！

困っている人たちが応援を受けることで、状況を打破していく。すべてが応援で解決する強引なくらいの展開は見ているだけで楽しく、本作の醍醐味のひとつだ。○と×で判定される途中経過によってエピソードが少し変化するが、気合値を最後まで保てばクリアには影響しない。できればすべての判定を○にしたいところだが、まずはクリアを目指そう。ここではゲームの流れを、最初のエピソードを例に解説していく。

応援を求める人たちの叫び！



大学合格を目指し、勉強に励む受験生の花田剛。しかし無視して騒ぐ家族のせいで、勉強に集中できない……。このままでは浪人してしまう！　この状況を打破できるのはそう、彼らだけだ。「お、お、おうえんだーん！」

応援開始！




呼ぶ声に応えて応援団登場！ ここから応援がスタートする。下画面でマーカーをタイミングよくタッチすれば、気合値が増えるだけでなく上画面で応援を受ける花田もパワーアップ。ものすごい勢いで問題に取り組む

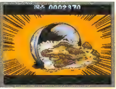
応援成功！



応援成功が引き金となり、花田の母親が協力してくれた。この調子で大学合格を目指そう！

応援失敗……

応援に失敗するとせっかく好転しそうだった状況に暗雲が。今までと何も変わらず、エピソードが続く



困ったなら彼らを呼べ！「おうえんだーん！」

『応援団』を『応援団』たらしめているもの、それはあまりに濃くてあまりに熱い、応援団員の面々。昭和の少年漫画を思わせる硬派な彼らは、屋台に校庭に電車の中にどこからともなく現れて、困っている人たちに全力のエールを送って問題を解決させていく。

曲に合わせて用意された15のエピソードは、女の子をめぐる小学生男子のドッジボール対決なんてミニマムなものから、UFOから現れたロボット軍団の襲来を止めるなんてスケールの大きなものまで、バラエティ豊か。最終的には応援だけで地球の危機を救ってしまうのだから、これで燃えないはずがない！　最強すぎるぞ応援団。

こう書くとバカゲーに片足突っ込んでるゲームのように思われそうだが……まあそれは否定しない。しかし、音楽とピタリと合った演出を一度見れば、この作品が「本気でバカをやろう」と細部にまでこだわり抜かれたことがよくわかる。本来なら絶対原曲に合わない「押忍！」とか「はっ！」とかの応援団独特の掛け声が、違和感なく曲になじんでしまっているほどなのだから。さらにたたみかけるように、気合値の量で結果が変わるエピソードの途中経過がテンポよく挿入され、グルーヴ感をあおる。応援が失敗してしまっても、「この先どうなるんだろう」と、つい再プレイをしてしまう。そんな魅力を持った作品だ。

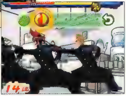
遊んだ分だけ上達する
見事な難易度調整

肝心のエールが届くかどうか、鍵を握るのが応援パート。ここでは画面に現れるマーカーを音楽に合わせてタッチして徐々に減る気合値を増やし、最後まで気合値を保てばクリアとなる。マーカーは丸いヒットマーカー、線の上を移動するボールに合わせてタッチペンをスライドさせるフレーズマーカー、とにかく回しまくる円盤状のロールマーカーの3種類だ。

最初のうちは出てくるのもヒットマーカーくらいで楽勝だが、後半面になると各マーカーが入り乱れ、初見ではそうそうクリアできない。だが、ここで難しさに投げ出したくならない絶妙なバランスが『応援団』のすごいところ。マーカーの位置は一定なので、プレイするごとに自然に配置を覚え、少しずつながらプレイ時間が延びていく。これを繰り返すうち、自然に各マーカーへの対応策が身につきクリアまで辿り着けるのである。ほっと一息つき、次の曲に挑戦するとそこにあるのは、これまでに身につけた対応策をフル動員し、さらに経験の上積みが必要な「がんばればクリアできる」難易度のマーカー配置。ふとクリア済みの曲を遊べば、もう何に苦労していたのかわからないほど簡単に感じられる。この感覚は遊ぶごとに敵やトラップをスイスイかわせるようになる、良質な2Dアクションを攻略しているときのそれに近い。



マーカーの位置を覚えることが最重要課題。ミスすると大きく気合値が減ってしまう



フレーズマーカーは曲によってボールの速度が変わる。慌てず確実になぞっていこう

押忍！ 収録15曲の見どころであります！



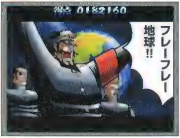
曲名	応援状況＆ミニ攻略
ループ&ループ	大学合格を目指し猛勉強開始！　最初のエピソードだけあって「激烈に応援」以上でないとヒットマーカーしか出てこない。ここは軽くクリアしていこう。
恋のダンスサイト	オフィスラブをテーマとした、文字どおりのシンデレラストーリー。「ウー！ハー！」の決めフレーズに合わせてマーカーをうまくタッチできると、かなりの快感。
ガッツだぜ!!	万年ビリの競走馬が、乱入してきた泥棒を捕まえる。なぜ応援団が競馬場にいたかは不明だが気にしてはいけない。テンポが遅めなので1つずつ確実にタッチすること。
メロディー	『応援団』のテーマソングであり、聴くだけで元気がでてくるボーカルは、まさに応援団にふさわしい。エピソードも祭り対決と、本作らしいにぎやかなものになっている。
リンダ リンダ	閑古鳥が鳴くラーメン屋を大人気店に！　客として他エピソードの登場人物が多数顔を出すので探してみよう。こうしたキャラを使った遊びも『応援団』の魅力。
ココロオドル	スランプに陥った陶芸家が、ピンチ脱出のために使った手段とは……。ボーカルがラップ調なので、マーカーをタッチするタイミングを惑わされないように注意。
熱き鼓動の果て	往年の学園ドラマを思わせる、熱血教師と女子生徒たちとのコミュニケーション。フレーズマーカーが多数登場するステージだ。慣れればそれほど難しくはない。
スリル	あこがれの女の子をめぐって繰り広げられる、小学生のドッジボール対決。曲のテンポは速いが、登場するマーカーの数は平均的なので落ち着いてプレイしよう。
大切なもの	市長の座をめぐって、2人の立候補者が選挙法ギリギリの有権者獲得合戦を展開。全員がアフロになってしまう応援失敗画面は一度は見る価値あり。
狙いうち	時空のはざまに吸い込まれ、応援団がエジプト王政時代に!?　ロールマーカーの出現が多いステージだ。DS本体を安定した場所に置き、円を描いていくとやりやすい。
One Night Carnival	演奏会前のバイオリニストを襲う、突然の悲劇。体内で起きた善玉菌と悪玉菌との戦いが彼の未来を決める！　マーカー数が多いので、テンポよくタッチしよう。
Over The Distance	『応援団』中では異色なラブストーリーが展開。曲のテンポは遅いがマーカーの数は多い。最後に登場するハート型のフレーズマーカーは絶対に成功させたいところ。
太陽が燃えている	「上海ハニー」と同時に選曲可能となるが、曲調がつかみづらいため難易度は少し高め。登場するネズミ型巨大生物がいい味を出している。なぜ名刺を持っていたんだろう!?
上海ハニー	凸凹コンビのジョーとダンがロボット軍団から街を守る。実は彼らは「大切なもの」でも最後に登場。途中にラップも挿入されるが、ここは評価画面になるのでひと安心だ。
READY STEADY GO	某錬金術師アニメの主題歌として有名。最後に待つ曲なだけに、どのモードでも高い壁となる。マーカーの配置を少しずつ覚えるしか攻略方法はない。地球を救え！

クリアが終点じゃない 目指すは格付最高ランク

上達が肌で感じられる絶妙な難易度があるなら、経験を積み、より難しい曲に挑戦したくなるのも当然のこと。「収録曲が15ではすぐ終わりそう」と思う人もいるだろうが、そこは心配無用だ。全曲クリアするごとに「気軽に応援」→「果敢に応援」→「激烈に応援」→「華麗に応援」とより高い難易度のモードが登場するのである。しかも「気軽～」「果敢～」「激烈～」でそれぞれマーカーの配置が違い（「華麗～」は「激烈～」よりマーカーが小さくなり、表示時間が短縮。さらに配置が反転する）同じ曲でもモードが違えばもはや別モノ状態。常に新鮮な気持ちでプレイに臨める。

「華麗に応援」まで全曲クリアした後も、まだまだやり込める要素がある。各難易度で1曲ごとに表示される「ランク」と、総得点の合計で与えられる「格付」を最高まで上げることだ。どちらもあらゆる曲で、全マーカーを完璧なタイミングでタッチしつつコンボを最後まで繋ぐだけの技量が要求されるため、その難しさは半端なものではない。ここまで経験を積んできた熟練者や音楽ゲーム上級者に対しても、うなるほどに歯応えのある遊び方を提供する、その懐の深さには驚くしかない。

『応援団』には音楽ゲームが本来持つ、音に合わせてリズムを取る快感が凝縮されている。しかもそれは、誰にでも享受できるものだ。一度でも触れれば、その魅力は確実に理解できるだろう。



最終的には地球をも救う応援団。だが彼らの戦いは、一度のクリアくらいではまだ終わらない。

海を渡った『応援団』 凱旋帰国はいつの日か!?

ここからは少し余談だが『応援団』の持つ魅力が誰にでも伝わることを示すエピソードがある。実は本作、海外でも日本版を購入し、ネット上で絶賛していたゲーマーが多くいたそうだ。その勢いあってか先日のE3（世界最大のゲーム見本市）では海外版として応援団に代わり、謎のエージェントが応援で人々を救う姉妹作が発表された。これまた『応援団』とは違った魅力がありそうで、いつか国内でも発売されることを願ってやまない。もちろん応援団再登場の続編も期待したいところだが。

1曲のつもりが、気づけば何曲、何十曲と時間を忘れ遊んでしまう『応援団』。今まさに締切ギリギリでピンチな筆者のところにも彼らが現れてくれないだろうか……。「お、お、おうえんだーん！」

From Staff

任天堂株式会社
『押忍！闘え！応援団』プロデューサー
齋藤伸也 氏

昨年の発売から「押忍！闘え！応援団」を熱く応援していただき、ありがとうございます！　各所でユーザーの方々からの熱烈なメッセージを目にし、とても嬉しい限りです。本ソフトのコンセプトは「遊んでくれたみんなが元気になれる音楽ゲーム」です。まだプレイしたことのない方には、是非それを体験して欲しいと思います。絶対元気になれます！

また、自分の上達ぶりが手に取るように分かるゲームでもあります。最初は「クリアは到底不可能」と思うようなステージでも、リトライするたびに少しずつ先へ進んでいきます。そして一度クリアしてしまうと、次からは今までの苦労が嘘であったかのように、楽しく爽快にプレイすることができるようになります。この上達していく充実感は何ものにも変えがたい気持ちよさです。

最後になりますが、実は今、海外版を制作しています。そちらは応援団とはちょっと違った切り口になっていますが、面白さは健在です！

発売は年内を予定しており、もし手にとっていただけるような機会がありましたら、どうぞ遊んでください！　押忍！

No.4

格ゲーの未来に触れたい人にオススメ!

タッチパネル＆カードシステムが、格ゲーに新たな可能性を見せる



BLEACH DS

蒼天に駆ける運命

■ハード：ニンテンドーDS
■メーカー：セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■発売日：[illegible] ■価格：[illegible]（税込）
■備考：Wi-Fiコネクション対応

「ユーゲー」25号の「夢のゲーム学」でも取り上げたが、今回はゲーム性に注目して紹介したい

Text=[illegible]（フリーライター）

格闘ゲームの可能性を広げる1本

2D格闘ゲームが「冬の時代」と言われて久しいが、伏兵は意外なところからやってきた。スペックに優れるPS2ではなく、格闘ゲームのメッカであるアーケードでもない携帯機DSで。しかも原作つきタイトルという二重の盲点をついて『BLEACH DS』は登場した。

独自要素として見逃せないのが「霊符」と「瞬歩」。霊符は時間制限付きのパワーアップカード。タッチパネルで使用することにより、自分を強化したり敵の行動を妨害できる。たとえば「のけぞり無効」ならダメージを受けても、のけぞらずに行動が可能。「通常技多段ヒット」なら、文字どおり通常技がバリバリと多段ヒットする。「必殺技禁止」は敵が一定時間必殺技を使えなくなる。「霊符」は予め15枚でデッキを組んでおくことが必要。この辺りはカードゲーム的な面白さだ。様々なデッキが考えられるが、特に面白いのが、キャラクター特性に合わせてデッキを組むやり方。たとえば通常技の射程が長いキャラに「通常技多段ヒット」を付ければどこからでも派手な多段ヒットを狙うことができる。飛び道具が豊富なキャラが「弾速DOWN」の霊符を発動させれば、通常よりゆっくりと動く飛び道具でプレッシャーを与えられる（射程が短くなるのが欠点）。足の速いキャラに「機動力UP」で、自分でも制御不可能なスピードを体感できる。2枚を組み合わせるやり方もある。相手を吹っ飛ばす「通常攻撃吹っ飛ばし」＋どんな順番でも通常技をキャンセルできる「通常攻撃チェーン」を同時に発動させれば、通常技で敵が吹っ飛ぶ→壁に跳ね返る→跳ね返った敵を吹っ飛ばす…とテニスの壁打ちのごとくラリーできてしまうのだ。

格闘ゲームの可能性を少々壊れた方面へ広げるのが「霊符」なら、ストイックに広げるのが「瞬歩」。「瞬歩」は1ボタンで発動する移動技で、8方向のどこへでも飛べるうえ、通常技やガードをキャン



Wi-Fiコネクションで4人での対戦が気楽に楽しめるのも、本作の大きな魅力だろう

セルして出すことも可能。攻めにも守りにも使える。まずは攻め。通常攻撃をキャンセルして瞬歩を出せば、「強→瞬歩→強→瞬歩→強」のように、通常ありえない連続技を実現する。使いこなせば「空中ダッシュ弱・中→地上で弱・中→斜め上へ瞬歩→空中で弱・中→地上で弱・中→斜め上へ瞬歩→空中で弱・中→地上で弱・しゃがみ中→打ち上げた相手に空中弱・中→二段ジャンプ→空中弱・中→上へ瞬歩→空中弱・強」……と、地上と空中を飛び回る乱舞技のような連続技も可能だ。相手がしゃがみガードしていても、「斜め上の空中へ瞬歩→空中攻撃」で守りを崩すことができる。次に守り。相手が技を出しそうなところで瞬歩を出せば、無防備な後方へ回り込むことができる。技をガードさせられた後、通常なら反撃不可能な間合いでも、瞬歩で踏み込めば攻撃のチャンスが生まれる。こうした動きを理解した者同士が戦えば、「攻撃を瞬歩で回避」「回避を読んで瞬歩で間合いを離す」「逃げた相手を瞬歩で追う」といった攻防が繰り広げられる。ひとつのシステムが、『BLEACH DS』ならではの立ち回りを生み出したというわけだ。

2D格闘ゲームといえば、シビアでストイックであることが望まれる。それは2D格闘ゲームがゲームセンター主導の文化であり、「負け抜け」ルールによる対戦が行われていることに起因するのだが、本作はそうした呪縛から軽やかに解き放たれている。タッチパネルひと押しで必殺技が出るシステム。ガードを禁止したり、体力を敵味方の平均値にそろえるなど、タブー的な効果の多い霊符。いずれも1プレイが(いい意味で)軽いDSだからこそなしえたシステムと言えるだろう。そしてWi-Fi接続ができれば、24時間無料で対戦を楽しめる。エッジなシステムと、時間と場所の制約がない対戦。『BLEACH DS』は、格闘ゲームの未来に新たな予感を抱かせるに足るソフトと言えるだろう。



画面下の「霊符」は、アクション性を損なうことなくワンタッチで発動できる

From Staff

株式会社セガ
第2GE研究開発部
山下雅水 氏

初めまして！『BLEACH DS 蒼天に駆ける運命』は、誰でも対戦格闘を楽しめるように、タッチパネルでの霊符効果や必殺技発動を搭載したり、コアなユーザーさんに向けては、連続技を競うチャレンジモードやヤリコミ要素を設けています。その中でもイチオシなのは、“離れたユーザー同士の対戦”です。仲間ウチでの対戦なら、ワイワイと盛り上がりますし、Wi-Fi対戦なら、全国の見知らぬ強敵と熱いバトルができるなど、色々な対戦モードを搭載しています。会社でも、よく対戦会を行っていますし、たまにWi-Fi対戦に紛れ込んだりもしています（笑）ので、家でもバスでも電車の中でも、場所を気にせず対戦してみてください　予想は裏切りつつ、期待は裏切らない出来になっていると思います。アニメを見た人も、またそうでない人も、原作を読んだ人もそうでない人も楽しめる内容となっていると思いますので、機会があったら、ぜひプレイしてみて下さい

読者コーナー

"U"TOPIA ユートピア

FOR GAMESIDER'S CUSTOM

カラー出張版

「ゲームサイド」リニューアル新装刊を記念して、これまで送られてきたカラー作品を、ぼえーんと大掲載するです!! 読者の皆様、ありがとうごじます♪



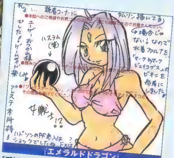
『エストポリス伝記』

【宮城県／結城ゆう】結城さんのご提案から生まれた前号の『エスト』特集、喜んでいただけて何よりッス！ またリクエスト特集などあったらご意見くださいね〜。



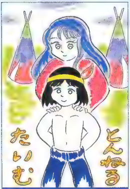
『ドラゴンクエストⅣ〜Ⅵ』

【青森県／ジェット雀】「ドラクエ」天空編のキャラが大集合ー！ 天空シリーズって、いろんな愛の物語ですよね。ジェット雀さんの「バーバラ愛」、理解しましたっ！



『エメラルドドラゴン』

【愛知県／紅ゆはた】『エメドラ』のファルナお姉さまです！ マーク・ジェイコブスのオサレな水着が超セクシー♪ 彼女のツン：デレ比率はパソコン版が9：1でスーファミ版は4：6だって編集長がゆってた。



『タイムトンネル』

【大阪府／しぐま】「古ッ！ MZ-700？ FM-7？ X1？ PC-80？ わかる人少ないだろうなぁ……。幻の3作目は夢のまた夢……」（山本）



ファ美ちゃん

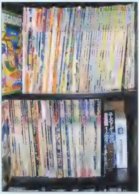
【大阪府／はむ】「ファミコン風ドット絵でファ美ちゃん登場！ 胸のリセットボタンを押させて〜!!」（山本）

ゲームの城

Game no Shiro

あなたのゲーム部屋を見せてちょ!!

【岐阜県／小野木聖】「メガドライブFAN」がこんなにたくさん！ シド・ミドもびっくりな古代図書館！ 合い言葉はBeep！（←二重に勘違い）





【愛知県／紅ゆはた】お気に入りハードの写真だそうですよ……っと、わわわ編集長、慌ててどうしたの!? 「コードの色を見ろ！ 標準パッドのコードは黒だがホリ製パッドは白だから、本体カラーと調和もバッチリという最強のコーディネイトを示しているんだよッ!!!」な・なんだって————————!!

夢のゲーム学
～ゲームが夢見るNEXT LEVEL～

第3回◎データセーブ　～ゲームの成果の記録～

講師◎岩本達一

二足歩行ロボット、小惑星からのサンプル採取、携帯電話、接着剤不要のプラモデル　技術は目まぐるしく進歩し、かつては想像するしかなかった夢が、さまざまな形でかないつつある　ヒデオゲームが日本でブームを起こしてから28年　それを取り巻く人々が見た夢も現実のものとなりつつある　ここでは、ヒデオゲームの夢がいかにかなったか、そしてとんな夢を見ていくのかを取り上げていこう

「ユーゲー」から続くこのコーナー、第3回のテーマは「データセーブ」当たり前すぎて見落としがちだが、データのセーブは様々な可能性をもたらす。自分の望むとおりにキャラクターをカスタマイズできる　プレイヤーに合わせた難易度を提供できる　受け手にも送り手にも大きなメリットがあるのだ　たとえば、通販サイト・アマゾンでは購入履歴からお薦めの商品を選び出すサービスが行われている　いわば、情報を顧客と関連づけられる形でセーブしているというわけだ　こうしたサービスが生き残りのキーとなっていることからもデータの記録がもたらす利点がわかろうというものだ

テープやディスクといった書き換え可能メディアが使えるPCゲームは、データセーブのメリットをフル活用してきた　RPGやアドベンチャーはデータセーブがなければ成立しえなかったし、パズルアクションではステージエディット（自作）という新たな遊び方を生み出した　問題となるのが家庭用ゲームとアーケードゲームである　どちらもアクションゲームが主力ではあったが、ゲームのバリエーションを増やすためにデータを記録することが必要とされていた　データセーブ問題は、乗り越えなければならない壁だったとも言えるのだ

1 **パスワード**によるセーブは、ハードの増設を必要としない、リーズナブルな解決である　この方式をとった「ドラゴンクエスト」がなければ、日本におけるRPGブームは存在しなかったと言ってもいいだろう　この方式にはいくつかの欠点も存在した　まずは記録ミスに関する問題　パスワードを和歌風に区切ったり、「ー」と「1」など似ている文字を使わないといったさまざまな工夫が試みられたが、有効打とはならなかった　逆にパスワードの判定が甘いと、打ち間違えたパスワードでも成立してしま

1 パスワード
～じゅもんが　ちがいます～

追加投資：不要

寿命：なし

リーズナブルな解決

周辺機器の増設や追加投資なしでセーブを実現　メディアの寿命もなくコピーも容易　ただし、メモを書き間違えると、持ち主でもデータが使用不可に

2 バッテリーバックアップ
～手間からの解放～

対応カートリッジが必要

寿命：あり（内蔵電池）

電池の交換には特別な手間が必要

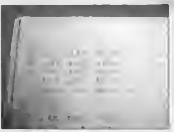
メモ用の紙や記録メディアを必要としない、非常に軽便な方式　ただし、電池が切れるとデータが消失する

うという問題が発生する一次はセキュリティに関する問題だ。パスワード＝キャラクターデータというこの方式では、表示画面を横から見られキャラクターを盗まれるといった事態が起こるのだ。特に「リターン・オブ・イシター」や「ウォーザード」といったアーケードゲームで多発。プレイヤーの中にはギャラリーを遠ざけるなどの自衛手段をとる者も登場し、トラブルを招く結果となってしまった。

2 ファミコンでは、ディスクシステムと**バッテリーバックアップ**という解決手段が取られた。ディスクシステムは簡単なセーブを実現したが、ゲーム規模においてディスクの容量がネックとなるという欠点も存在。早期にフェードアウトしていった。バッテリーバックアップは、メモの手間がなく、パスワードのぞき見のような「データ泥棒」も起こらない。しかし、この方式も完璧ではない。電池が切れると、セーブデータが消えるだけでなく、ゲームのプレイも不可能になる。任天堂が電池交換を受け付けてはいるものの、消えたデータの復旧はサポート対象外だ。

3 その後、PSから採用された**メモリーカード**方式が現在の主流となっている。軽便に持ち歩きができ、あらかじめコピーを取ることで、カードの寿命にも対応できる。現時点ではかなり理想に近い形といえるのではないだろうか。

4 ゲームセンターでは変わった解決方法が模索された。「ガントレットレジェンド」では筐体内蔵のハードディスクにデータをセーブするという方式を採用。膨大なゲーム内容を最小限度の負担で記録できた。ただ、筐体に記録するため、別の店ではプレイできないし、撤去されてしまえばアウト。アーケードゲームとしては純粋パスワード式よりも柔軟度が低いと言えるだろう。さらに時は流れ、カードゲームの時代が訪れた。プレイ用のカードに個人情報を記録するだけでなく、ゲーム用のカードも本物のカードが払い出されるようになった。いわばデータそのものに価値が生まれたと言えるだろう。しかし戦績が記録されるということが「初心者狩り」や「高戦績カードの売買」といった問題を生み出した。厳密にはデータセーブの領域から離れるが、カード取引に絡むトラブルだけでなく、いくつかのゲームでは偽造カード作成が行われることともなった。データはカードという実体を得たことにより新たな価値を持ったが、実体ゆえに問題も起こりやすくなった。これらの問題をどう解決するかが、今後のアーケードカードゲームの課題とも言えるだろう。



ノートにパスワードを書き、冒険の記録を[illegible]残るセーブ方法だ

3 メモリーカード

~現在の主流~

カードの購入が必要

寿命：壊れるまで半永久的

バックアップ可能

バッテリーバックアップの軽便さにコピーによるバックアップが可能という利点を加えた方式。現在の主流。



メモリーカードはネオジオにも存在したが、PSでスタンダードに

4 ICカード

~データという価値~

カードの購入が必要

寿命：[illegible]

軽便＋詳細な記録

格闘ゲームやカードゲームにおける個人データを記録。設備投資が必要だが、ゲームセンターの新たな収入源としても注目を集める。

どうなるPSE法？
レトロゲームに明日はあるのか？

電気用品安全法 追跡レポート

第3弾

[illegible]昼間たかし（ルポライター）

PSE法本格施行から早くも3ヶ月。依然としてレトロゲーム機のおかれた立場は曖昧だ。これまでの状況を報告する。

◎電気用品安全法とは？

発火や爆発などの危険がある電気用品に新たな安全基準を定めた法律。新基準に沿って[illegible]検査を通った商品にはPSEマークが付与される。消費者の安全性を高める目的で01年に施行。対象となる電気用品の種類により5年、7年、10年の猶予期間がある。そのうち猶予期間5年のものが猶予期間を終えた今年4月から本格的に規制が開始。中古商品も同法の対象となるため、電安法導入前に発売されたアダプタ内蔵型ゲーム機（プレイステーション、サターン、ドリームキャスト他）は、新品中古を問わず未検査での販売は禁止されることとなった。

本格的な施行から数カ月 まだ混乱は続くが……

4月1日に、PSE法が本格的に施行されて以降、現在まであまり大きな動きは見られていない。大手マスコミでの報道もほとんど見られなくなった。

一般的な中古業者には、4月以降も新たな方策を取らず従来の販売を行っているところも多い。

この間に、起こった最も大きな動きは、中古業者による初めての業界団体である「ジャパン・リサイクル・アソシエーション（JRCA）」が設立されたことである。同団体は去る3月24日に、経産省と記者会見を開催した「PSE問題を考える会」の代表・小川浩一郎さんが中心になって、設立されたもの。4月24日に開催された設立総会では、経産省・警察庁・環境省の担当者が来賓として祝辞を述べ、和解ムードが強調された。

その一方で来賓として出席した福田秀敬経産省消費経済政策課長は、PSE法を改正する気も、中古品除外規定を設ける気もないと断言。

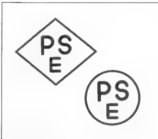
「法改正による中古品除外はありえないですね。電気用品以外のすべての製品安全法に中古品除外をしている法律は存在しません。現行法の中でなにができるかということで、みなさんも考えてらっしゃるのではないのでしょうか」

さらに、緊急回避策として行われたレンタル方式の導入について、ここ1カ月間の様子を分析し、**「レンタル方式は整然と行われていると認識しています。レンタル方式を行っていない店舗に対しては、法執行をします。もしそうした法令違反の店舗があるのならば、お知らせいただきたい」**

現況のレンタル方式についても、3～6カ月後に見直すことを名言した。

ところが一方のJRCA側では、中古品除外を求めるのか否か、態度をはっきりと示してはいない。代表の小川さんに、これからも経産省に対して中古品除外を求めていくのか、聞いてみたところ、

「法律自体が間違っているので、法律全体を見直していきたいと思ってます。中古品を除外することよりも、これから始まる法改正に向けた勉強会にリサイクル業界の席をつくっていただいたことが重要なのです。業界の代表がルールメーカー、つまり法律を作ってゆく側に席を持てたんですから」

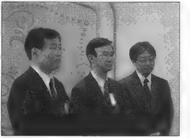


これが検査に合格した適応製品であることを示すPSEマーク

電気用品安全法 追跡レポート

質問に対し、中古品を除外する件を明確にすることを避けた。

こうして発足したＪＲＣＡだが、ＪＲＣＡでは加盟したリサイクル業者が、レンタル方式を導入しているのか従来どおりの販売方法を継続しているのかについて、把握をしていない。また同団体の現加盟業者数は、個人業者・組合を合わせて３８４業者。全国のリサイクル業者の数からみれば、現状で業界を代表する団体となりえているとは言えないだろう。今後、加盟業者がどの程度増加するのかも、未知数だ。



JRCA設立総会でのワンショット。今後JRCAがどのような活動を行うか注目したい

また、予期されなかったところで混乱が起き始めている。木製家具にも漏電検査が必要であったことも判明したり、税金滞納で差し押さえた電気製品には、検査が不要となったことなどがそれだ。そして今後、中古業者が在庫品を帳簿上でどのように処理すべきなのか、問題になることが確実視されている。専門誌『税務通信』４月17号では、ＰＳＥマークが付いていない電気用品を在庫で持っている場合、法人税法施行令に規定が設けられている棚卸資産の評価損の計上に該当するのではないかとして、評価損の計上処理を行うことを検討しているところがある、と報じている。ただ、同誌でも触れているが、一方の国税庁サイドでは、評価損の計上は認めない方針である。つまり、ＰＳＥ法によって販売できなくなった在庫が税務処理では、財産として扱われてしまう可能性が高いということだ。それによって納税額などが変わってしまうので、今後波乱を引き起こす可能性は十分高いと言えるだろう。

対応の分かれる販売店の現状

販売店の実情はどうなっているのだろうか。すでにＰＳＥ法に基づく検査機器の導入を表明していた「ハードオフ」では5月18日に自主検査のための機器が行き渡り、全店でマークのないゲーム機やＡＶ機器の買い取りを再開した。一方「ネットショップ駿河屋」では、現在もＰＳＥマークがないゲーム機の販売は中止のままだ（一部ゲーム機の買取は行っている）。

ゲームショップの集まる秋葉原の店舗をのぞいてみたところ、規制対象となるゲーム機を店頭で中古販売していたのは一店舗のみ。

前号で取材したゲームショップ「フレンズ」では、ハードの買い取りは継続してはいるものの、販売は行っていないとのこと。

「（店頭に）出してもかまわないとは思うんだけどね」

そう話す、同店の店長・佐藤さん。しばらくは様子見を続けると

PSE法を理解するうえで賛成派の意見も聞きたいのだが……

これまで2度の電気用品安全法レポートで、読者からも多くの意見を頂いている。その中には反対意見とともに「PSE法に賛成する人の意見も聞きたい」との声もあった。同法の利点と欠点を把握したうえで問題を考えたい、という声が届いている。そこでPSE法を支持する識者を捜したのだが、ほぼ皆無であった。賛成の声を挙げるまでもなくPSE法は至極当たり前のことという認識なのだろうか？　そんな中、弁護士の山口貴士さんはPSE法の影響について、個人情報保護法が施行された時に、病院などで過剰な対応が取られたことを例に述べたうえで次のように語った。

「経産省も含めて〝安全のため〟に極端に広く網をかけすぎてしまったことを、ほとんどの人はようやく気がついている。だから明確に〝賛成〟を唱える人はいないのではないでしょうか」

そこで、経産省に「経産省以外にPSE法賛成派の議員や学者はいないのか」と聞いてみたが、明確に賛同している声は聞いたことがないという。いわゆる社会運動では、獲得目標に対して反対派、賛成派が共にいるのが一般的なのだが、これはやはりこの法が多くの矛盾をはらんでいることを表象しているのではないだろうか。

のこと。前号で取材の際には、検査機器の導入も考えているとのことだったが、こちらもまだ様子見を続けるという。

「実際に検査が必要になるのか不確定なので、まだ導入していないんです」

販売店側もいまだ迷走中だ。

結局は秋以降に持ち越しか

引き続きPSE問題が取り上げられている衆議院の各委員会では、経済産業省の論理矛盾が次第に明らかになっている。5月31日の内閣委員会では、経産省の谷みどり消費経済部長が、PSE法における〝製造〟の意味について、民主党の川内博史議員から質問を受けたが「修理も改造も部品の交換もしなかった場合、どの行為が『製造』にあたるのか？」と問われ、明確な回答ができず、委員長から注意される場面も。

「与党の議員さんも含めて、経産省の言っていることはおかしいとの雰囲気はあります。ただ、政府与党は一体ですから、なかなか物言うことはできないようです」

民主党の川内博史議員は話す。

通常国会は、6月18日で閉会したため審議は秋からの臨時国会に持ち越されることになった。

ところで、JRCAの設立をどのように評価するかも尋ねた。

「JRCAには業界の発展、消費者の保護の観点から、声を上げていってもらいたいですね」

また、経産省・福田課長が話した「法令違反業者は取り締まる」発言は、国会周辺ではまったく聞いていない話だとか。

「現状が法令違反の状態にあり、それを正すために法律を改正するという論理でPSE法改正を唱えていますから、こちらから取り締まり状況を聞くようなことはありませんよ」

次回の臨時国会はPSE法以外の事情（新首相のもとでの教育基本法や共謀罪・国民投票法案など）もからみ、会期は長くなる見通し。その間に法改正はあるのだろうか？

どうする？ どうなる？ 有志（反対派）からの声

ネットなどの呼びかけで集まった有志による反対活動は、まだまだ継続しているようだ。

「今は、動きにくい状況です。主な活動は情報集めですね」

と、ネットを中心に署名活動を呼びかけたnakaさん。

nakaさんもJRCA設立総会での福田課長の発言に注目し、通常国会後に経産省側でなにか動きがあるのではと予測している。

ただ、民主党の議員懇談会から発展したPSE法問題プロジェクトチームの動向が、はっきり見えないことへの不安もあるようだ。

「プロジェクトチーム内でも、温度差があるようですね。今でもすでに自主検査をしている業者がいるので問題がないという論理で、経産省のロビイング、法改正をしない方向での説得活動が強力に行われています。議員懇談会のメンバーはこのままではいけないと認識されているようですが、それ以外の民主党の議員の方々は、経産省のロビイングによって状態がわからなくなっているよう見えます」

とはいえ、PSE法に批判的な政党としては民主党は最大。今後の署名等の活動は、同党の動きにあわせて動くことを模索中という。

ところでこの間、積極的に自主検査を導入する中古業者も現れている。それに対してはどのように考えているのか？

「ハードオフのような大手企業の場合は、法令違反によって株主らに損害を与える場合もあるから従わざるをえないのでは。それを批判することは、私はしたくないですね。もし中古電気用品の安全性を求めるため何らかの検査を義務付けるのなら、今でも中古業者がやっている、目視と通電で十分でしょう。PSE法が施行される以前の商品であれば、そのことを購入者に伝える義務だけで十分だと思います」

PSE法をめぐる動きはまだ混迷を続けている。

＊「わたしの すくない きゅうりょうで゛ きみたちを たいねつ しようにば゛ーじ゛ょん あっぷ゜た゛！

「全てはファミコンのために。」

SUMMER SPEC.



第4回 Text＝恋パラ支部長（ファミプロ） イラスト＝波多野ユウスケ

＊「わたしたちって うみ に はいれますか？ ＊「しおかせ゛に あてられるた゛けで゛ にゅういんた゛！

あの飯野賢治氏が制作した『たいむゾーン』が名品館に登場！『ロマサガ2』風味の『テラクレスタ』とあわせて、大増8Pでお届け！

当ページをよく知る読者のみなさん、初めて「ゲームサイド」を手に取ってくれたみなさん、こんにちは。ファミコン芸人ことファミプロ（※1）の恋パラ支部長です。

「**全てはファミコンのために。**（※2）」は、誌名変更前から5年以上も連載の続いているファミコン専門ページ。かつて筆者の運営していたファミコン専門サイトと同じ名前、同じ流れをくんでおり、3つのコーナーと、全米が泣いた低予算から成り立っています。

1つめのコーナーは「**きらっと光るファミコン名品館**」。世間的な評判が今いちなゲームを長時間プレイして、ゲーム内容や完成度にかかわらず、最も面白い遊び方を見つけ、提示しています。〝楽しいとこだけ遊べばいいじゃん！〟をキャッチコピーに、『ドラクエI』の勇者ばりに前向きな姿勢でゲームを遊ぶ、ポジティブさがウリですね。

これまでに「名品館」で取り上げたのは、『ビジネスウォーズ』、『激突四駆バトル』、『落っことしパズル とんじゃん!?』、『ドラゴンズレア』。制作者から提示された「ゲーム」という素材をどう面白がり、感受性に磨きをかけていくか……そんなコーナーです。

2つめのコーナーは「**マニアックファミコン**」。ゲームの遊び方はひとつじゃない！キャッチコピーにあるとおり、制作者の裏をかいたプレイを追求し、実践しています。

もともとは、ゲームを遊びまくり、その先にある「本来の遊び方と異なるプレイ」を紹介するコーナーでした。それに加えて、「遊び方を決めて、それに適したゲームを探す」というスタイルも取り入れています。

『ドラクエⅣ』で「いろいろやろうぜ」大作戦だけでプレイ、『ディグダグ』での「地面全堀り」、『チャレンジャー』や『スーパーマリオ』で2人同時の対戦プレイ、ファミコン屈指のプレミアゲーム『アイアムアティーチャー』で本当にセーターを編んでみる……。無茶・無駄・無謀にあふれたコーナーです。

最後のコーナーは「**恋パラ支部長とファ美のファミコン相対性理論**」。ハタノ絵師による、8bitファミロイドのファ美&ツインの掛け合いが楽しい4コマ漫画です。彼女たちは筆者の助手なのに、筆者へマージンが入ってこないのが唯一の泣きどころ。

そんなわけで、「全てはファミコンのために。」をコンゴトモヨロシクお願いします。

（※1）「ファミコンロッキー（あさいもとゆき著：小学館）」に登場する、ファミコン大会の賞金などで稼ぐ人。トッププロは年収何千万にも達する。筆者は駆け出しなので、ファミプロだけでは食べていけません。
（※2）「ファミコンに人生をささげている」と称され、日本で最初にファミコンソフトをすべて集めたり、数百件のファミコンサイトをリンクしたり、秋葉原で「ベースボール」を買い占めたりしていた。

◎ゲームの遊びかたはひとつじゃない!◎

キラッと光る名品館

ファミコンの面白いところだけを突き詰めて、遊び方を紹介するコーナー。今回は飯野賢治氏謹製のアクションを追究。



たいむゾーン
■メーカー：シグマ商事
■ジャンル：アクション
■発 売 日：91.10.25
■価　　格：6200円

ゴムひも付き赤白帽に願いを込めてみたものの

『たいむゾーン』は、かの飯野賢治氏が制作した2D横スクロールアクションである。氏いわく『スーパーマリオブラザーズ』を研究したというだけあって、操作体系はよく似ている。Aボタンでジャンプ、Bボタンで攻撃とダッシュだ。武器はゴムひも付きの帽子。世に言う赤白帽である。

ただ、この帽子は進行方向にしか投げられない。帽子ヨーヨーも振り回しもできないのだ。帽子好きには寂しい。ジャンプ中に投げると、いったん正面に飛んでから楕円軌道を描き始める……のだが、軌道を変えることはできず、使い勝手が悪いのだ。肝心の場面で敵に攻撃ができなければ死ぬわけで、淡々と正面に投げていくしかなかったりする。

だったら楽しいとこだけ遊べば良いじゃん!

「帽子アクションを面白くすることができない以上、ほかを工夫するしかない」と考えたのかどうか、幸いにして本作はステージや細かな仕掛けが面白い。**貴重なゴールデンウイーク9連休のうち、8日間を使って発掘した面白さ**を公開してみようではないか!

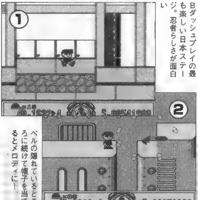
まず、ゲーム開始後すぐに登場するジェットコースター風味のステージ。高速移動する台座に乗って回転したりうねったりしながらゴール地点を目指すが、ともかく台座の上でジャンプしよう。すると、主人公は物理法則に反して台座に着地する。これ自体はゲームにありがちだ。が、**画面から飛び出すくらいに高いジャンプをしても、高速移動している台座にしっかり飛び降りてくれる**のだ。この落下感覚が心地よい。

その割に、台座の進行方向へ帽子を投げると、慣性の法則が働いて主人公に押し戻される。このギャップが何とも楽しくて、何度も繰り返してしまうのだ。

ほかにも細かなツッコミどころを残したつくりが楽しい。一定数のベルか地面に隠された赤いベル（**写真②**）を取ると、主人公が無敵になる。この時、移動スピードもアップするのだが、狭い足場しかない場所の直前でタイミングよく無敵になることがある。すると、せっかく**無敵になったのに足場から画面外へ落ちてしまう**のだ。

飯野氏の性格やそれまでのベルの配置、「無敵落ち」が発生するステージ構成からして、この状況はわざと仕込んだはず。遊びこんだプレイヤーへの、ちょっとした変化球といったところだろう。

ちなみに、『スーパーマリオ』の



①Bダッシュプレイの最も楽しい日本ステージ。忍者らしさが面白い

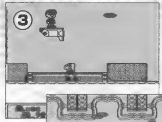
②ベルの隠れているところに続けて帽子を当てるとメロディに!

研究の成果は操作性だけではない。ダッシュとジャンプを駆使し、気持ちよくステージを攻略していくと、敵キャラの登場する場所や地形の割れ目が、ちょうどジャンプ後の着地箇所だったりするのだ。「ダッシュとジャンプだけでは簡単にクリアさせないぞ」という飯野氏の意気込みを感じるので、ここは**意地でもBボタン押しっぱなしのままプレイしよう。**乗り越えたときの喜びは格別だ。

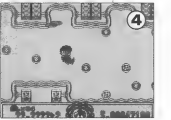
なお、本作と『スーパーマリオ』との最も大きな違いは、「敵の上に乗る」ことができることである。なのに、飯野氏は「敵の上を飛び乗りながら移動していく」だとかの、ゲームっぽい要素を少しも用意していない。そこで、逆に「移動する敵の上に乗る」シチュエーション（**写真③**）を探してみた。**ステージ中盤から開始地点まで「自動的に戻る」**ことが可能だ。この無意味さが楽しい。

最後に、本作は『たいむゾーン』というタイトルどおり、タイムマシンで過去と未来を行き来する。が、最もステージ構成が面白いのは未来でも過去でもなく、ピンボール風味の動きが笑えるラストステージの「異次元」（**写真④**）なのだ。

いい意味での荒っぽさ、いいかげんさが目立つ作品だ。自分の力でゲームの面白さを発掘したい、積極的なあなたにオススメしよう。



③ スペースシャトルでゆっくりのんびり空の旅。いやぁ旅っていいですね



④ ゴム製の天井と床にはさまれ、跳ねまくるゲン。すごく、激しいです

ゲーム年表

『たいむゾーン』の主人公ゲンが活躍していた時代、ゲーム界では何が起こっているのか。発掘した資料を元に、年表としてまとめてみた。

◎BC9999年 ……ゲン、この時代に生き残っていた貴重な恐竜を倒しまくる（たいむゾーン）
◎1275年 …………東方見文録、タイムスリップでマルコ・ポーロと出会う（東方見文録）
◎1632年 …………ゲン、忍者の名前がハットリスイゾウであることを看破する（たいむゾーン）
◎1885年 …………ゲン、アメリカ西部の暴走列車を帽子１つで食い止める（たいむゾーン）
◎1941年 …………エース、ピストルを手にしただけで疲れてしまう（ディジャブ）
◎1982年 …………『スーパーマルクスブラザーズ』のパワーソフト、設立さる（殺意の階層）
◎1987年 …………高校生ナカジマ、所持していた酒をケルベロスに差し出す（女神転生）
◎1988年 …………ノミとシラミとパンくずをばらまかれ、エイリアン大弱り（MOTHER）
◎1990年 …………ちちびんたリカが舞台を下ろされて、嘆き悲しむファン続出（パロディウスだ！）
◎1991年 …………タイム博士がはるかを誘拐し、ロリコンの性癖が発覚する（たいむゾーン）
◎1999年 …………ほれみたことか！世紀末（1999）
◎2010年 …………ゲン、部品工場でスケボーを乗りこなせず、割れ目に落下する（たいむゾーン）
◎2015年 …………極楽丸の子孫、赤髪を振り回しての大立ち回りを演じる（地獄極楽丸）
◎2036年 …………「デビルバスター」大ブーム。LV25まで上げる者も（女神転生Ⅱ）
◎2062年 …………日向忠、必死で異星人にアカンベーする（メタルスレイダーグローリー）
◎30XX年 ………人類、銀河系から離れた壁だらけの星を開拓する（謎の壁）
◎3521年 …………ストームガンナー、上へ下への大暴れ（重力装甲メタルストーム）
◎14672年…………月風魔、鍵を使わずに門を通り抜ける（月風魔伝）

※年表作成協力：●マリモン●さん、くさなぎゆうぎさん、フィンさん

ゲームの遊び方は1つじゃない！

マニアックファミコン

MANIAC FAMICOM

第29回

今月のお題：『テラクレスタ』



『テラクレスタ』『ロマサガ2』、奇跡のコラボ！

ファミコンソフトをすべて集めた筆者が制作者の意図から外れた遊び方で、新しいゲーム性を作るコーナー。無茶・無理・無謀を合言葉に、思いついても普通はやらないことを体を張って実践します。

『テレクラスター』って知ってます?

かつて、某ゲーム雑誌に毛利名人の『テラクレスタ』オリジナルフォーメーションが掲載された。1号機（自機）〜5号機が縦一直線に並び、レーザービームのように弾が飛んでいく形である。ただ、随分と使いにくそうだと思った記憶がある。あれから10数年、実際に試してみたところ、当時の感想は間違っていなかったことが判明した。

てなわけで今回は、根強い人気を誇る『ロマンシング・サガ2』（以下『ロマ2』）における全15種類の戦闘陣形を、『テラクレスタ』で完全再現しようではないか！『頭脳戦艦ガル』も驚愕するシューティングとRPGとの爆裂コラボ、いざ開幕!!

フリーファイトが最強!?

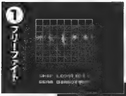
まず1発目は**フリーファイト**。『ロマ2』では初期陣形のひとつで、戦闘時に何のボーナスもつかない最弱陣形だ。これを再現したのが**写真①**である。**ポイントは弾の飛ぶ向きがばらばら**なところで、実戦時には狙った方向に弾を撃てず即死しまくった。

また、機体が横並びのため、敵弾が他の機体で紛れてしまい、逃げ切れずに死んでいた。か弱いフリーファイトらしさが実によく出ていると思う（涙）。

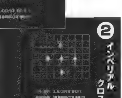
実は最初の設定時、すべての機体が正面に弾を放っており、敵をばりばり倒していた。ただこれは、**フリーファイトらしからぬ強さ**のために不採用とした。

インペリアルクロスを再現したのが**写真②**。先頭に敵の攻撃が集まりやすく、防御のボーナスがつく……はずなのだが、当然、1号機に攻撃が集まった。**日本物産は、陣形プログラムを一から作り直したリメイク版を発売すべきだ。**

さておき、インペリアルクロスには斜め方向への攻撃がないため、斜めからの体当たりでやられていた。この弱点を解消したのが、『ロマ2』のインペリアルクロスの発展系で先頭にいっそう攻撃が



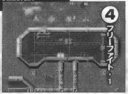
非常に使い勝手が悪い。腕に覚えのある人でも使わないほうが無難かも



正面から来る敵に重宝する。が、そういう正直な敵は少なかったり



そこそこに強い。先頭の一機をボスに突っ込ませて撃つと強力だ



前方4機から敵がすり抜けてくるのを楽しむ、ネタ陣形と言うべきか

集まる**インペリアルアロー（写真③）**。

もちろん、実戦で先頭に攻撃が集中することはない。しかし安心してほしい。**1号機に攻撃を集中させ、直後に後方へ下がれば、先頭に攻撃を集めることができるのだ！**すごいぜ、インペリアルアロー！

盗賊の**シティーシーフ**に編み出される**フリーファイト・1が写真④**。攻撃力が増え、皇帝を攻撃されにくい『ロマ2』らしさを表現した。

確かに正面への攻撃は強い。ただ、**前列4機をすり抜けてくる敵が多すぎるぜ**キャット！　とはいえ、この打たれ弱さこそがフリーファイト・1であり、再現度はかなり高いと言えるだろう。

なお、ボス戦ではそこそこ有効だった。シティシーフ（と、ふみつけ）ファンはぜひお試しあれ。

シリーズ ～鋼の肉体を持つ男たち～

写真⑤は、体術ひと筋、**格闘家**が編み出す**龍陣**である。格闘家皇帝の素早さを生かせる陣形で、プロレスファンの筆者は『ロマ2』の序盤で活用していた。

……ただ、本作では分が悪い。何しろ**1号機が最前線にいるの**だ。敵に対して「どうぞ狙ってください」と言わんばかりではないか！　ただ、その潔さも格闘家の資質だろう。この龍陣を使いこなすには、**本物の格闘家並みの動体視力が必要**なのだ。来たれ、肉体派ゲーマー！

写真⑥の陣形は、雪と氷に閉ざされた過酷な土地で、頑強な肉体を作り上げた**サイゴ族**が編み出す**ムーフェンス**である。『ロマ2』では、攻撃の順序こそ遅くなるものの、防御力がアップするため、龍陣同様に愛用していたものだ。

ただ、ムーフェンスと『テラクレスタ』の相性が良くない。弾の向きをどう変えてみても、ムーフェンスの特性を表現することができないのだ。理由はただひとつ、『テラクレスタ』が一発死だから。

自機に耐久度が設定された時、ムーフェンスは最強のポテンシャルを発揮するはずだ。日本物産には速やかなリメイク版の発売を期待したい。

シリーズ〝鋼の肉体を持つ男たち〟の最後を飾る陣形は、**武装商船団のラビットストリーム（写真⑦）**。その特徴は「戦闘時、敵に必ず先制攻撃する」ことである。この陣形を再現するのは簡単で、**常に画面の最上部にフォーメーションを展開すればよい。**

……が、当然、秒殺される。横から来た敵に反応できないし、敵弾を避けるのも極めて難しい。『ロマ2』でのラビットストリームは攻撃力の低いパーティに向かない。生き残った敵から手痛い反撃を食らう可能性があるからだ。

面白いことに、『テラクレスタ』でも同じ法則が当てはまる。読者のみなさんも、このラビットストリームで腕前を測定してみてはいかがだろうか。

帰ってきた？　魔法大作戦

ここから、魔法使い系の陣形を再現していく。

写真⑧は**パワーレイズ**。『ロマ



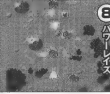
画面の後ろに下がると龍陣が崩れてしまう。維持したまま戦い続けよう



画面後方で待機　敵に弾を撃たせてから反撃するスタイルに徹しよう



最前線は何が何でも維持しよう。慣れると病みつきになる陣形でもある



ちなみに筆者は海女さんを仲間にしたことがない。まさかの初体験（笑）

2』ではこの陣形を編み出す**海女**が皇帝になりにくく、幻の陣形と呼ばれる。皇帝の術が大幅にパワーアップするため、強力な全体攻撃呪文を持つ皇帝が使うとよいだろう。

この強力さを表現するため、**1号機以外のすべての弾の向きを内向きにした。**結果、パワーレイズの内側に迷い込んだ敵を、あっという間に粉砕していた。再現度も高く、オススメの陣形だ。

写真⑨は、『ロマ2』きっての切れ者である**軍師**が編み出す**鳳天舞の陣。**皇帝自身に敵の攻撃を集中させ、仲間の攻撃力をアップさせるという、軍師ならではの奇想天外な陣形である。

そこで、『テラクレスタ』でも自機を中央に配置し、友軍機の弾を自機に向けて撃たせてみた。確かに軍師殿のおっしゃるとおり、鳳天舞の陣内部の敵は秒殺する。しかし、肝心の正面方向への攻撃が1号機だけなので、攻撃力が低い。また、**自機の弾が1号機に集中するため、敵弾が見づらく、誤爆を引き起こしていた**のだ。深刻で致命的な欠陥である。軍師殿に報告するため、今すぐ『ロマ2』の世界に旅立つつもりだ（サボりとか言うな）。

逃避中です しばらくお待ちください

聖騎士の盾がまばゆい**ホーリーオーダー**によって編み出されるのが、**写真**⑩の**ホーリーウォール。**前列3人に防御ボーナスがつくうまみを表現するため、後列の弾の向きを正面にした。

結果的に、全体的な攻撃力は高くなった。しかし、1号機が前列におり、ウォール（壁）になれなかったのだ。『ロマ2』でもあまり使われない陣形なので、その点は忠実に再現できたのではないだろうか。

そして、究極のコラボへ

遊牧の民**ノーマッド**が、疾風のごとき素早さで編み出した陣形が、**写真**⑪の**ワールウインド**だ。

『ロマ2』では皇帝をのぞく前列に素早さのボーナスがついた。しかし、『テラクレスタ』にそんなボーナスはない。そこで、ノーマッドらしく素早く動き回るスタイルを再現することにした。

写真⑪のように、前列の2機、後列の2機で、1号機の前方に弾が集中するよう調整する。こうすれば、**敵を倒すには動き回るしかない。**攻撃範囲を絞り込むことも、陣形を再現するには重要なのだ。

……ただ、筆者とワールウインドは相性が悪かった。ファミプロは遊牧民に向いてないのだろう。

写真⑫は、弓の名手**ハンター**が編み出す**ハンターシフト**である。

一見、フリーファイト・Iによく似ている。が、それに比べて前列と後列の隙間が狭く、より安全度は高まっている。また、前方の攻撃を左右に向けることで、広範囲な攻撃が可能になったのだ。

ただし、これには注意点がひとつある。あくまでも皇帝が弓使いであるとき、威力が発揮される陣形であるということだ。**皇帝（つまり、あなた）が弓使いでない場合、前列の弾の向きを弱体化させなければならない。**注意しよう。



⑨ 鳳天舞の陣

ボス戦でも威力を発揮する。もちろん、苦労する方面に対してだ



⑩ ホーリーウォール

バランスはいいのだが、どうにも面白みに欠けるのが難点だろうか



⑪ ワールウインド

弾の飛ぶ角度がビシッと決まっており、格好いい。腕前があれば……



⑫ ハンターシフト

ちなみに、筆者も弓使いではないため、この陣形は使えません

写真⑬は、1号機みずから最前列に出る超攻撃型陣形で、砂漠の戦士**デザートガード**が編み出す**デザートフォックス**である。

……また**最前列**か！　さすがにフォローが厳しいぞ。しかし、冷静にメリットを調査する。と、皇帝に素早さおよび行動終了後自動防御のボーナスがつくらしい。つまり、弾を撃ったり逃げたりした後は**防御力が高くなる……わけないだろ！**『ファンなら買い』という表現は嫌いだが、『砂漠の狐』や『スターフォックス』のファン向けと言えるだろう。

アマゾンストライク。密林の女戦士**アマゾネス**によって編み出される陣形だ。**写真⑭**を見て、懐かしく思った人もいるだろう。そう、タイトーの『スクランブルフォーメーション』である。そういえば、あのゲームも自機は最前列にいたよな……。**最前列だっていいじゃないか、アマゾネスだもの。**

当然、**弾の向きは全機を正面向きにして、自機を先頭に勇ましく戦い、美しく散ろう。**それがアマゾネスらしさだと思うのだ。

15番目、最後の陣形となるのは、東洋の神秘**イーストガード**によって編み出される**稲妻**（**写真⑮**）である。稲妻の特性に似せて流れるような弾の向きを設定してみた。

実戦では、全方面に張り巡らせた弾幕が流水のごとく撃ちだされ、敵機を撃墜していた。「**稲妻らしく見せたい**」という気分が、結果を上向かせたのは本当だ。『ロマ2』の稲妻らしさが出ており、ごくごく普通に「敵を撃つ」楽しさを味わえた。パワーレイズとともに、オススメの陣形である。



陣形そのものは見栄えがよい。左右からの敵が倒せないのが痛かった



被弾しやすいものの、派手で攻撃力も高い。個人的に一番好きな陣形



攻撃範囲が広く、自機の位置が後ろなのでやられにくい。オススメ



右に回り込めない図。五機分離が終わったときの安堵感がたまりません

完全再現！　フリーファイト

ここまで、全15陣形の再現っぷりをご紹介した。みなさんにとって、あらゆる意味でピッタリな陣形が見つかり、『テラクレスタ』と『ロマ2』をより楽しく遊ぶためのお手伝いができたら幸いだ。

ここまで「上向き」に弾を撃つ陣形を作ってきたが、実は『ロマ2』本来の陣形はひとつも再現できていない。というのも『ロマ2』の戦闘では、画面の右に自分たちが、左に敵が"横向き"に向かい合って位置しているからだ。

だが、筆者もファミプロである。こうなったら、フリーファイトを完全再現しようではないか！

というわけで、**全機を縦一直線に並べ、弾の向きをすべて左向きにしたフリーファイト完全版**が、**写真⑯**である。

……**正面に撃てないことが、これだけつらいのは初めてだよ！**どんな雑魚でも激強！　固定砲台が難攻不落の無敵砲台に早変わり！　ボスの前では鉄くず同然で、**これじゃ変形しないほうがマシ！**

……正面の駒を取れない、将棋の"角将"のつらさがよくわかったよ。爆笑するほどにな！

とにかく、敵の右側に回り込んで撃つのは不可能に近い。たとえ回り込んでも、画面右から来る敵には対処不能だ。しかし、その無力さがたまらなく笑えるはずだ。

とにかく、1回はこの衝撃を味わってほしい。病みつきになる面白さが楽しめるぞ。

筆者コメント： 俺の料理が完成しました。おでん缶をポーションで煮こんだ、その名も"ロマ煮"。空前のマイブームです。

MECG外伝

マンガ=波多野ユウスケ

恋パラ支部長とファ美のファミコン相対性理論

STAGE 07：微妙な耐熱仕様

STAGE 08：趣味はアウトドア



あるがえ!! 大失笑！おもしろ広告マンガ

ゲーム探偵団

第16回「ファ美ちゃん♪」の巻 by はむ



「じゅうべえくえすと」なんかも動かない上に、他のパチモン（FC互換機と呼ぼう！）とで、動作可能or不可なゲームが微妙に違ってきたりするし、もう大変ややこしくって困りんぐッ！！えーと、ファ美ちゃんはかわいいですね！似てなくてゴメンね！

本サイトも今までどおり運営中なのニャー。

高額買取商品ピックアップ！

箱・説付き、欠品・汚れ無し、CDキズなしの完品の状態での金額です。

CHECK!

以下の商品は、広告用の特別価格です。売却の際には「ゲームサイド見たよ」とご記入下さい。

●2006年7月31日まで有効

通信買取 つうしんかいとり

1)住所、氏名、電話番号、メールでの連絡を希望の場合はメールアドレスと、送金方法(銀行振込or現金書留)を記入。

2)銀行振込の場合は、「銀行名/支店名/口座番号/名義」を記入。

3)以上を記入した用紙に必ず印鑑を押して、身分証のコピー(免許証、保険証、パスポート等)と一緒に買取希望される商品を送って下さい。
※送料のみ、ご負担下さい。



通信販売方法 つうしんはんばい

★詳しくはホームページを御覧下さい♪★

1)ホームページに設置しておりますオーダーシートもしくは直接Eメールにて、在庫のお問い合わせや、仮注文をご送信下さい。

お店にも来てね！

2)在庫・価格の確認後、お客様にご了承頂いた時点で発送致します。

3)お支払い方法は、代引きorクレジットカード(ネット通販のみ)です。
★送料は全国一律800円！
(手数料、消費税込)
※ネット通販よりは不便ですが、お電話、FAXでもご注文いただけます。



♪ゲームミュージック中古販売ページが、別アドレスになってパワーアップ？

ただいま、ゲームミュージックの詳細情報も表示できるように専門ページを作成中ッス！この号が発売される頃には公開できているかもしれないッス！



http://www.game-tanteidan.com

↓今回はゲームミュージック特集ッツ！

♪ ｱｰﾏｰﾄﾞｺｱ ｵﾘｼﾞﾅﾙﾐｭｰｼﾞｯｸﾌｧｲﾙ	¥5,000
♪ ｱｲﾝﾊﾝﾀﾞｰ OST	¥3,000
♪ ｱｸﾄﾚｲｻﾞｰ	¥4,000
♪ 悪魔城ﾄﾞﾗｷｭﾗX	¥6,500
♪ ｱﾙｼｽ・ﾍﾞｽﾄ・ｾﾚｸｼｮﾝ	¥8,000
♪ ﾊﾟｰﾌｪｸﾄｺﾚｸｼｮﾝ・ｲｰｽ4 Vol.3	¥4,000
♪ ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ﾌﾛﾑ・ｲｰｽ5～失われた砂の都ｹﾌｨﾝ	¥5,000
♪ いただきｽﾄﾘｰﾄ・ｻｳﾝﾄﾞﾏｯﾌﾟ	¥6,500
♪ ｳｨｻﾞｰﾄﾞﾘｨ ﾘﾙｶﾞﾐﾝｻｰｶﾞ	¥4,500
♪ Ultima～恐怖のｴｸｿﾀﾞｽ～音楽編 Ultima Mix	¥10,000
♪ ｴｲﾘｱﾝｿﾙｼﾞｬｰ	¥15,000
♪ ｴｽﾊﾟｰﾄﾞﾘｰﾑ・めもりあるべすと	¥6,500
♪ ｴｽﾌﾟｶﾞﾙｰﾀﾞ OST	¥7,000
♪ ｴﾆｯｸｽ・ｹﾞｰﾑ・ﾐｭｰｼﾞｯｸ	¥10,000
♪ F-ZERO X OST/ｷﾞﾀｰｱﾚﾝｼﾞｴﾃﾞｨｼｮﾝ	各¥5,000
♪ MCMLXC/SYNERGY	¥15,000
♪ ｴﾙｽﾞｽﾄｰﾘｰ ～ﾜﾝﾀﾞｰｴｯｸﾞ2周年記念～	¥8,000
♪ 男なら/FEEL	¥3,000
♪ ｶﾞｰﾃﾞｨｱﾝﾋｰﾛｰｽﾞ	¥5,000
♪ 貝獣物語	¥6,500
♪ 改造町人ｼｭﾋﾞﾋﾞﾝﾏﾝ1+2	¥5,000
♪ ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ﾌﾛﾑ・風の伝説ｻﾞﾅﾄﾞｩ2	¥5,000
♪ 学校であった怖い話S ｵﾘｼﾞﾅﾙｻｳﾝﾄﾞﾎﾗｰ	¥8,000
♪ ALL SOUNDS OF ｶﾞﾃﾞｭﾘﾝ	¥5,000
♪ 加トちゃんｹﾝちゃん OST	¥4,000
♪ がんばれｺﾞｴﾓﾝ2	¥7,000
♪ がんばれｺﾞｴﾓﾝ～ゆき姫救出絵巻	¥8,000
♪ ｶﾞﾝﾊﾞｰﾄﾞ2・ｶﾞﾝﾊﾞｰﾄﾞ	¥3,500
♪ 北へ。PURE SONGS and PICTURES	¥4,000
♪ ﾄﾞｼﾝの跡を追って	¥5,000
♪ ｸﾙｰﾄﾞﾊﾞｽﾀｰ/ﾐｯﾄﾞﾅｲﾄﾚｼﾞｽﾀﾝｽ	¥3,000
♪ ｺﾅﾐ・ﾌｧﾐｺﾝ・ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ﾒﾓﾘｱﾙ・ﾍﾞｽﾄ Vol.1	¥7,000
♪ OGST ｻｰｸ3 全曲集	¥5,000
♪ ｻｲｷｯｸ・ﾃﾞｨﾃｸﾃｨｳﾞ・ｼﾘｰｽﾞ・ｻﾞ・ﾍﾞｽﾄ	¥5,000
♪ SILENT HILL OST	¥5,000
♪ ｵｰﾙｵｰﾊﾞｰｻﾞﾅﾄﾞｩ	¥10,000
♪ ｻﾊﾞｯｼｭ全曲集	¥4,500
♪ ｻﾝｻｰﾗｰﾅｰｶﾞ2	¥18,000
♪ ｼｬｲﾆﾝｸﾞｳｨｽﾞﾀﾞﾑ	¥5,000
♪ ｼｬｲﾆﾝｸﾞ・ｻﾞ・ﾎｰﾘｨｱｰｸ OST	¥5,000
♪ ｼｬｲﾆﾝｸﾞﾌｫｰｽ3	¥5,000
♪ 重装機兵ｳﾞｧﾙｹﾝ(SFC)	¥3,500
♪ ｼﾙｴｯﾄﾐﾗｰｼﾞｭ OST	¥5,000
♪ 真・女神転生2 ｻｳﾝﾄﾞﾘﾚｰｼｮﾝ	¥3,500
♪ 新 桃太郎伝説	¥5,000
♪ ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ﾌﾛﾑ・SUPER魂斗羅&A-JAX	¥5,000
♪ ｽｰﾊﾟｰﾄﾞﾝｷｰｺﾝｸﾞ2 OSV	¥6,500
♪ ｽｰﾊﾟｰﾒﾄﾛｲﾄﾞ SOUND IN ACTION	¥8,000
♪ ｽｰﾊﾟｰﾏﾘｵRPG OSV	¥10,000
♪ 3Dﾎｯﾄﾗﾘｰ	¥10,000
♪ 聖夜物語	¥5,000
♪ ｾｶﾞｶﾞｶﾞ STｺﾚｸｼｮﾝ 赤/青	各¥4,500
♪ ｾﾞﾙﾀﾞの伝説 ﾑｼﾞｭﾗの仮面 OST/ｵｰｹｽﾄﾚｰｼｮﾝｽﾞ	各¥5,000
♪ 戦国ﾌﾞﾚｰﾄﾞ	¥5,000
♪ ｿｳﾙｷｬﾘﾊﾞｰ OST	¥10,000
♪ ｿｳﾙﾌﾞﾚｲﾀﾞｰ	¥8,000
♪ ﾀﾞﾗｲｱｽ ﾌﾟﾚﾐｱﾑﾎﾞｯｸｽﾞﾘﾊﾞｰｽ	¥12,000
♪ 弾銃ﾌｨｰﾊﾞﾛﾝ	¥7,000
♪ 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	¥6,500
♪ 超鉄ﾌﾞﾘｷﾝｶﾞｰ	¥12,000
♪ ﾃｸﾉｿﾌﾄGMｺﾚｸｼｮﾝ10 Technology	¥12,000
♪ ﾃｸﾓ・ｹﾞｰﾑ・ﾐｭｰｼﾞｯｸ	¥25,000
♪ ﾃﾞﾋﾞﾙｸﾗｯｼｭ/ｴｲﾘｱﾝｸﾗｯｼｭ	¥5,000
♪ 天地創造	¥15,000
♪ ﾄｱ 精霊王紀伝/古代祐三	¥10,000
♪ どきどきﾎﾟﾔｯﾁｵ音楽絵本 ﾌﾟｴﾙｺﾙﾀﾞﾝP物語	¥5,000
♪ Dog of Bay ﾎﾞｰｶﾙｱﾙﾊﾞﾑ	¥4,500
♪ ﾄﾞﾗｺﾞﾝｸｴｽﾄのうた/ﾙｰﾗ	¥4,500
♪ ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾋﾟﾘｯﾄ ｴﾓｰｼｮﾅﾙ・ｻｳﾝﾄﾞ・ｵﾌﾞ・ﾅﾑｺｯﾄ	¥5,000
♪ ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰG OSV	¥5,000
♪ Napple Tale 妖精図鑑/怪獣図鑑	各¥3,500
♪ '70年代風ﾛﾎﾞｯﾄｱﾆﾒ ｹﾞｯﾀｰX～ｹﾞｯﾀｰXのうた	¥5,000
♪ ﾅﾑｺ・ﾋﾞﾃﾞｵｹﾞｰﾑ・ｸﾞﾗﾌｨﾃｨ	¥12,000
♪ ﾅﾑｺ・ﾍﾞｽﾄﾋｯﾄ・ﾊﾟﾚｰﾄﾞ！	¥4,500
♪ ﾊﾞｰﾆﾝｸﾞﾚﾝｼﾞｬｰ ST	¥3,500
♪ ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ﾌﾛﾑ・ﾊｲﾄﾞﾗｲﾄﾞ3	¥5,000
♪ ﾊﾙ・ｹﾞｰﾑ・ﾐｭｰｼﾞｯｸ	¥30,000
♪ ﾋﾞﾖﾝﾄﾞｻﾞﾋﾞﾖﾝﾄﾞ OGST	¥5,000
♪ ﾌｨｸﾞｾﾞｲﾄ	¥5,000
♪ ﾌﾛﾝﾄﾐｯｼｮﾝ ｵﾙﾀﾅﾃｨｳﾞ	¥4,500
♪ ﾍﾗｸﾚｽの栄光4 神々からの贈り物	¥10,000
♪ ﾎﾞｸと魔王 OST	¥3,500
♪ 星のｶｰﾋﾞｨ夢の泉の物語	¥8,000
♪ 星のｶｰﾋﾞｨ 鏡の大迷宮 ｻｳﾝﾄﾞ+	¥5,000
♪ ぽっぷるﾒｲﾙｻｳﾝﾄﾞBOX'94	¥4,000
♪ ﾎﾞﾘｽﾉｰｸ	¥4,000
♪ OST 魍魎戦記MADARA2	¥4,500
♪ ﾏﾘｵｽﾄｰﾘｰ OST	¥5,000
♪ ﾐｽﾃｨｯｸｱｰｸ ST	¥5,000
♪ THE SKETCHES OF MOONDAYS(再)	¥20,000
♪ ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ﾌﾛﾑ・ｻﾞｼｬ&ｱｰｸｽ	¥5,000
♪ ゆけゆけ!!ﾄﾗﾌﾞﾙﾒｰｶｰｽﾞ OST	¥8,000
♪ ﾖｯｼｰｱｲﾗﾝﾄﾞ OSV	¥5,000
♪ RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN OST	¥6,500
♪ ﾗｸﾞﾗﾝｼﾞｭﾎﾟｲﾝﾄ	¥8,000
♪ ﾙﾄﾞﾗの秘宝 OSV	¥5,000
♪ Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-	¥6,500
♪ LEGEND OF GAME MUSIC～ﾌﾟﾚﾐｱﾑBOX～	¥8,000
♪ ﾜﾝﾀﾞｰﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄJ～ﾋﾟｰﾉ・ｻｳﾝﾄﾞ・ｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ	¥8,000
♪ ﾜﾝﾀﾞｰﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄJ2～ｺﾙﾛの森ｼﾞｮﾋﾟｵ OST	¥8,000

只の中古屋の宣伝ごときが、調子に乗ってファ美ちゃんとか描いちゃって良かったんでしょうか？心配！

その名は、

ゲーム探偵団

RETRO TV GAME REVIVAL

http://www.tanteidan.cc



〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

電話 06-6636-8175

Fax 06-6636-8176

営業時間 11:00～20:00 年中無休

▼お電話でのお問い合わせも下記時間内にお願い致します。

ビジュアルショック！
スピードショック！
サウンドショック！

セガ道
SEGA-DO

セガという道を往く者のためのページができました！　その記念すべき一発目、行かせてもらいますよ！　ジャッカー!!

「セガ道」師範代＝藤井宏幸（武蔵野プロ）

第1回 ハッスルチューミー



■ハード：SC-3000、SG-1000、セガ・マークⅢ、マスターシステム　■ジャンル：アクション　■メーカー：セガ　■発売日：84年　■価格：4300円

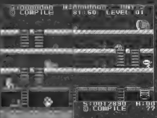
セガとの出会い

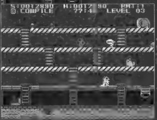
人がセガ道に踏み込むには理由がある。私の場合はこの『ハッスルチューミー』との出会いがその理由だった。時は1984年、周りの連中が続々と「ファミリーコンピュータ」を買い始めた小学5年生の秋だった。しかし私はこれっぽっちもファミコンに魅力を感じていなかった。なぜか？　それはファミコンのゲームには「攻撃性」が乏しかったからだ。プレイヤーキャラが攻撃手段を常備していない。それが気に入らなかったのである。駄菓子屋やおもちゃ屋の裏、そしてデパートの屋上などで『ゼビウス』『Mr.DO!』などを好んでいた私にとって「敵は倒すもの」であり、逃げ回るためにわざわざお金を払うなどバカらしいと思っていたのだ。これは何も私が攻撃的な人格だから、とかそういうことではない。「ゲームセンターあらし」を見てゲーム魂をはぐくんだやつは誰だってそうなる。ゲームとは命がけの戦いなのだから。

そんな私に親友の大村くんが言った。「うちにおもしれーゲームあるぜ。セガって知ってる？」と。セガといえば、わが家でパソコン購入の計画が進められたときに私のプッシュで最終選考まで残り、オヤジの推すシャープX1に競り負けたSC-3000が瞬時に脳裏によぎった。『N・サブ』と『サファリハンティング』がやりたかったんだよな……などと1年前の悔しさを思い出しながらいざ彼の家に行ってみると、そこにあったのは見たこともない奇妙なマシンで、名を「オセロマルチビジョン」といった。ツクダオリジナルが開発した「SG-1000」互換機で、ロムカセットなしで遊べるオセロが内蔵された、お買い得感のあるやつだった。大村くんのおじいちゃんがオセロ好きで買ったものらしい。持っているソフトを見せてもらうと、『スタージャッカー』があるじゃないか！　しかし大村くんはいかがわしい赤いネズミの描かれたロムを本体にセットした。箱には『ハッスルチューミー』と書いてある。いかにも私の嫌いな逃げ回り系ゲームの気配満点だ。しかし、その予想は完全に覆される。サイドビューで5層のフロアで構成されたステージ上にある食べ物を全部巣に持ち帰るとクリアとなるゲームで、操作は左右移動とジャンプ、そして「空き缶攻撃」となっていて、なんと「空き缶攻撃」は撃ち放題!!　ネズミである「チューミー」の天敵ネコはおろか、コウモリ、怪獣、ワニをすべて「空き缶攻撃」で葬ることができるのだ。唯一ロボットだけは破壊不能だが、邪魔な敵を片っ端から排除

はみだし解説　「ゲームセンターあらし」とは、月刊コロコロコミックに78年～83年の5年間連載されていたマンガ。命がけの必殺技でゲームをねじ伏せ「俺の恋人はゲームさ!!」と断言するあらしはゲーム界の元祖カリスマである

セガ道 SEGA-DO





固定画面のステージクリア型アクションゲーム。単色スプライトながら「チューミー」はかわいい

攻撃する。これがま
きるナイス武器で、

できる爽快感には『マリオ』も『ポパイ』も『ロードランナー』も霞んで見えた。

それじゃゲーム性が低いんじゃないかと言えばそうではなく、「チューミー」は食べ物をひとつ取るたびに移動速度が遅くなるというマイナス要素があり、また早くクリアするほど高得点になるのでより早く、より効率よくステージ内を回るという攻略性があった。さらに、移動は遅くなるがジャンプは遅くならないので、食べ物を取ったら連続ジャンプで素早く移動するのだが、このぴょんぴょん跳び回る動きがネズミっぽく、プレイ感も斬新だった。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

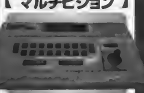
特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば『ロードランナー』や『ポパイ』を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうじゃねえよヘタクソだな」「やられた、ざまーみろ」といったヤジが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、耳元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う。子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだが、ハッスルチューミーの場合は空気が違う。「おせーよ、もっと跳べって！」「ネコいるぞ、殺せ！」「そこ下！　食えるだろ」「何秒？　イェーイ俺のが早いっー」といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやる！　と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。「ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た」と表現すべき体験で、私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。年末にはファミコン版『ゼビウス』が発売され、心ひかれるがすぐに大村家には『ザクソン』が導入され、シューティングでは互角。『F1レース』に『エキサイトバイク』？　んなもんセガにはとっくに『モナコGP』と『ジッピーレース』があったんだよ！　というわけで、翌年のクリスマスには、不動のドラフト1位指名で「SEGA MARKⅢ」を購入。ファミコンはよその家でつまみ食い、セガは自宅で命がけという生活が始まり、今に至る。もしあの時大村くんの家にあったのが「ハッスルチューミー」ではなく、「フリッキー」だったら、私のゲーム遍歴は大きく変わっていたに違いない。

しかし、「ハッスルチューミー」は実は制作がコンパイルで、使ってた本体はツクダオリジナルの「オセロマルチビジョン」で……セガじゃないじゃん!! ムネンアトヲタノム

今号のご本尊

【オセロマルチビジョン】



初期のセガマシンは互換機が多く、SC-3000からマスターシステムまで8機種ある。そのうち2機がオセロマルチビジョンで、ジョイパット付属の後期モデルFG-2000がわが心の本尊だ。（写真は初期モデル）

はみだしハッスル

実はこれ、セガ製じゃないうえにMSXからの移植作品だったりします。はい、MSX版は「チューミー」の攻撃手段が「空き缶」ではなく「ペスト菌」って知ってた!?　そういうハッスルはやめてください！

PC ENGINE ROOM PCエンジンルーム
―PUSH RUN BUTTON―

多くのファンに名機と語られ、傑作も多いＰＣエンジン
今回はガイナックスが制作したことで知られる１本を紹介

今月のエンジニア＝[illegible]（フリーライター）



今号のコア機種
SUPER CD-ROM²

引[illegible]、従来のCD-ROM²の[illegible]としてRAM[illegible]の[illegible]が行われ、[illegible]のプレイを可能にした。[illegible]のCD-ROM²ユーザーでも、システムカードを[illegible]ことで専用ゲームをプレイすることが可能





ゲッツェンディーナー
- ●ハード：PCエンジン SUPER CD-ROM²
- ●ジャンル：アクションRPG
- ●メーカー：ガイナックス
- ●発売日：94.11.25
- ●価格：[illegible]800円（税別）

王道RPGへのアンチテーゼと示された可能性

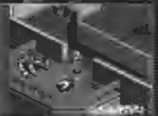
魔王の城にさらわれた姫を助けに、勇者が[illegible]立ち上がる[illegible]という[illegible]、今では使い古されて逆に見なくなった「RPG」の古い様式。だが、本作は、助けに来た勇者が[illegible]王と相打ちになるシーンから始まる。唯一[illegible]このまま[illegible]るしかない。その時、[illegible]は自由の身となる。ここは[illegible][illegible]、この城から自力での脱出を決意する。

本来エンディングに位置するはずのシーン[illegible]なオープニングに変わり、頼れる仲間も、[illegible]情報も[illegible]状況からゲームはスタートする。[illegible]進んだり[illegible]ことになる。

このゲームには「文字」がない。キャラクターの会話は[illegible]、普通のRPGなどでは[illegible]かない[illegible]そうだ[illegible]のゲームとはそんなものはまったくない。そもそも昔のゲームには、開発段階でボツにな



[illegible]王と対[illegible]する[illegible]後には[illegible]……[illegible]するとクライマックスだが、ここからすべてが始まる



ゲームスタート直後[illegible]体を後にする

[illegible]
扉」なんてのも結構あったので、今、目の前[illegible]
「プレイヤーが放り出されて、どこへ行けば[illegible]
うなレビューをする人が多いが、このゲーム[illegible]
く感じる。何せすべてがノーヒント。不親切というよりは、もはやクリアさせまいとしてるとしか思えない難易度だ。筆者も中盤からしばらくどこで何をすれば進めるのかわから[illegible]
クリアしろと言われてもサッパリ自信がない。『たけしの挑戦状』をやってる暇があったら、ぜひこれをやってみてほしい。

[illegible]
には惜しいほどの魅力が、本作にはある。ま[illegible]
のアイテムも持たない。「その場にあるもの」[illegible]
な戦士でもゲーム上のレベルは1だから、という理由で最弱のモンスターとどっこいどっ[illegible]
なく非力でかよわい姫なので、どんな弱い魔物に苦戦したとしても納得がいく。すべてに[illegible]
点。レベルもなければ、武器スキルなんてのもない。何日もこの島に滞在しているわけで[illegible]
これもリアルといえばリアルなのだが、ここまで思い切ったシステムのゲームは今では難[illegible]

だが、デメリットとは感じない。いわゆる「レベル上げ」が必要なく、とにかくガンガン突き進めるわけだ。それなりにステージ数[illegible]
このゲームはできれば一気にクリアしたほう[illegible]
わからないのだから、いきなりプレイしてクリアできるわけもないが、レベル上げが必要[illegible]

[illegible]
満でクリア可能なゲーム。今ではゲームの経[illegible]
ってみてほしい。

[illegible]
じ加減が難しい手法[illegible]



長き彷徨の果てに、[illegible]。ここまで来れたら誰かに自慢していいぞ！

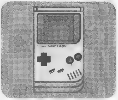
携帯ゲーム機の名作ソフトをクローズアップ!!

ポケットゲームズワールド Pocket Games World

新連載 Vol.1

今号のポケットゲームズ

ゲームボーイ



89年に任天堂より発売された携帯ゲーム機。初代ゲームボーイはモノクロ画面ながら、通信機能を活かしたゲームの存在などで世界的なヒット商品になる。現在の携帯市場を開拓した名機。

女の子を振り向かせたいのなら自分を磨いて磨いて磨きぬけ！時代を逆走する「デレツン」恋愛SLG

Text★神楽陽子



ポケットラブ／ポケットラブ2

- ハード：ゲームボーイ
- ジャンル：恋愛シミュレーション
- メーカー：KID
- 発売日：97.7.18（1）
  ：98.3.13（2）
- 価格：4800円
- 備考：限定版5800円

携帯ゲーム機初の恋愛SLG 別途CDプレイヤー必須です

本作『ポケットラブ』は「音声付き」の恋愛SLGである。ズラリと並ぶは超豪華声優陣（國府田マリ子、宮村優子、横山智佐……すごすぎる）。しかしモノクロのゲームボーイに一体どうやってしゃべらせるのか？　答えは簡単、オープニングやエンディングが始まると同時に、別に用意したCDプレイヤーで付属CDの指定されたトラックを再生する……もうおわかりだろう。

とまあ、つい音声CDに目がいきがちなのだがこの『ポケットラブ』、恋愛SLGとして水準以上であったことは間違いない。7人も登場するにもかかわらず、誰もが個性豊かで魅力にあふれるヒロインたち。つまり、ギャルゲーで最も重要な「かわいい女の子」が丁寧にしっかりと作り込まれているのだ。ヒロインそれぞれに特別なイベントやエピソードが数多く用意されているわけではない。それでも彼女らの学園生活が、休日の様子が目に見えてくる。プレイしているうちに「この女の子とハッピーエンドを迎えたい！」と思わせてくれることだろう。

ところがエンディングではどうしたことか、休日はあれだけほうけた笑顔でデートに付き合ってくれた女の子が、「お友達でいましょう」と、気遣いがかえって酷な言葉で断ってくるではないか。もちろん音声付きで。

実は本作、グッドエンディングの条件に主人公のパラメータをかなり高い数値で要求してくるのである。200超は当たり前、1でも足りなければどんなにラブラブであっても「お友達」。ゲームの期間が「高校三年生」の一年間なので、三年生になってからのことを想像すると気まずいなあ。

育成パートでは学力・格好・体力・器用さ・健康・センスといった各パラメータが複雑に絡み合い、プレゼントの資金をバイトで稼ぐ必要もある。デレデレ状態の彼女を見て「絶対落とせる」と思い上がっているごう慢な男子にシビアな現実を叩きつけてくれる硬派なシステムだ。逆にいえば、育成パートの勝手さえ掴めば攻略できたわけだが？

前作を見事に「改善」した 続編『2』はボリューム満点

ゲームは高校最後の一年間、傑作「ポケットラブ2」へと続くのである。

本作「2」は新規にヒロインを3人も追加したうえ、前作の問題点をことごとく解消した。操作性は大幅に向上し、既存のヒロインは立ち絵を新たに書き起こされ、そのクオリティは「モノクロのドットでも女の子は描ける！」と言わんばかり。さらには文化祭をはじめとする豊富なイベントの数々が学園生活を演出する。何気ないおしゃべりもあれば、ハプニングもあり。前作よりもグッと女の子たちとプレイヤーの距離が近くなった。

そしてゲームの部分も、単に育成さえこなせばよいものではなくなった。好感度は前作ほど簡単には上がらなくなり、詳細は伏せるがエンディングの条件は非常に厳しい。二度や三度でクリアすることは不可能だろう。

条件を満たせなければ、今回もやはり「お友達」である。しかも高校を卒業するわけだから、それきりになってしまうことは必至。

だが、筆者が思うにこの「お友達エンド」こそが「ポケットラブ」最大の魅力にして、ゲーマーをひきつけるのではないだろうか。お目当てのヒロインはどこに連れて行っても頬を染め、嬉しそうにプリクラを一緒してくれた。プレイは完璧、絶対落とせるはずだった……ところがエンディングでは、しょせんは友達としての付き合いでしかなかったことを知らされて愕然とするプレイヤー。

恋人気分で調子づいている異性をわざわざ手紙で呼び出してまで友達宣言する辺りは妙にリアルだが、ゲームなのだからハッピーエンドも用意されているはずだ。そして攻略のため目当てのヒロインの性格から好みまで調べ尽くし、彼女の表情の変化に一喜一憂し、気がつけばその子自体に夢中になってギャルゲーマーの仲間入り。彼女と過ごす学園生活を今度こそ失恋の二文字で終わらせたくはなくて、何度も何度もプレイを繰り返しては洗練させ、その過程があってゲームを知り尽くしたプレイヤーはようやく、待望のハッピーエンドで幸せをかみ締めることができる。

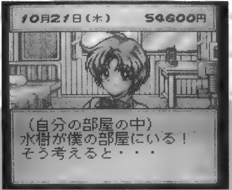
その感動はひとしお、聞いているこっちが恥ずかしくなるセリフで愛をささやいてくれるぞ。振られても振られても想いを断ち切らず一途にがんばったプレイヤーにだけ許されるご褒美だ、解けないからってCDだけ聴いて終わらないで、がんばって！



当時ＧＢでまっとうな恋愛ＳＬＧが可能とは思わなかった。それだけの完成度である



プリクラ。写した瞬間に彼女の本音が露骨に表れるので、肩を並べただけで喜ぶなよ



上はネオジオポケットで発売された、三作目「ｉｆ」。自宅に連日違う女の子を連れ込んでは、妄想しがちな主人公にヒヤヒヤ

第13回 moon

いつまでも輝き続けるステンレスなPSソフトをあなたに

PlayStainless

プレイステンレス

メーカー	アスキー
ジャンル	RPG
発売日	97.10.16
価格	5800円



気鋭のスタッフたちが集結してできたラブデリックが、97年に発売したリミックスRPG。センスの塊とも言えるゲーム史上屈指の名作。

文：卯月　鮎

月はいつまでも輝く

自慢じゃないがうちの古株PCのスクリーンセーバーは『moon』の「フライングベイカー」だ（Macの定番スクリーンセーバー「フライングトースター」のパロディ。おしゃれ！）。仕事中かけるサントラは圧倒的に『moon』がNo.1だし、TVで外国人がモゴモゴしゃべっていると「あっ、『moon』だ！」と思ってしまう。私にとって『moon』は心の1本なのだろう。

単なる〝好き〟を超えて、人生を語るうえで欠かすことのできない作品、それが心の1本。映画「ブレードランナー」で人生観が変わった人もいれば、小説「風と共に去りぬ」で真実の愛を知った人もいるだろう。小説や映画に負けず、ゲームだって多くの人の心の1本になってほしい。人間の体は70%が水分だというが、きっと私の体は5%くらい『moon』なんじゃないか……と思ったり。

振り返るにつけ『moon』はすごいやつだった。東欧アニメ風の味のあるグラフィック、既存のRPGをシニカルにえぐった世界設定、テクノあり、じょんがらあり、民族音楽あり、ジャンルにとらわれない音楽、何語ともつかない言葉を話すシュールなキャラクター……すべてがアート。だからといってゲームであることを放棄せず、十分に楽しい。ゲームが単なる暇つぶしの道具ではなく、語り継ぐべき作品なのだと教えてくれた。

普段はマイナーなPSソフトを紹介している当コーナーだが、今回は「ゲームサイド」第1号ということで『moon』を取り上げた。もしまだ未プレイならあなたの心の1本になることを願う。

ある日、空の月が急になくなったとする。そのときも私たちは普段どおりの生活をするだろう。でも、なんとなく寂しい気持ちになるはず。いつもそば（サイド）で輝いていてほしい。それが『moon』だ。



温かみがあるアナログテイストのグラフィックは、今でも斬新に映る



外国語を加工したような不思議な響きの〝moon語〟は一度聞くと忘れられない

フェイクとリアルのムーンワールド

——月に住む邪悪なドラゴンを倒すため、王様に呼ばれた勇者。「そなたはつよい　すばらしい　それではたのみましたぞ」。心強い励ましの声に支えられて旅立った勇者は「くるったいぬ」「スライム」「ペロゴン」と邪悪なモンスターを次々と撃退し、ドラゴンとの対決を迎える……。

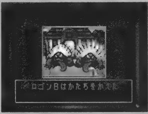
というのはフェイク。『moon』の冒頭には、『ドラクエ』や『FF』をパロディにしたRPGが登場する。この勇者に倒されまくったアニマル（モンスター）を救うのが主人公の少年の役割。最初からシニカルで遊び心たっぷりの先制パンチがさく裂する。

本当のシナリオはこんな感じ。RPG『MOON』を夜までプレイしていた少年は、テレビの中の異世界〝ムーンワールド〟へ吸い込まれる。少年が現実世界へ戻るためには〝ラブ〟が必要だった……。

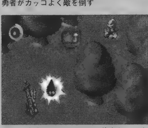
住人やモンスターを助けてラブをもらい、レベルアップすることで、1日の行動時間が伸び、行ける場所も増える。これが『moon』の基本。〝心の成長＝レベルアップ〟というメッセージ性の強いシステムだ。

今のゲームに比べると主人公の歩きが遅くてイライラするかもしれないが、そこは広い心でゆったりと受け止めてほしい。頭にアンテナがあるキュートな電波サル、歌手志望のウェイトレス・クリス、とんでもない秘密を持つパン屋のベイカー、縛られるのが好きな元大工のポッカ、天才ヘイガー博士……。個性的なキャラたちが住む世界でどんな冒険が待っているのか、確かめる旅に出よう。

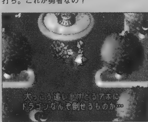
ニセ勇者冒険記



少年がプレイしているゲームの中では、勇者がカッコよく敵を倒す



でも、本当はか弱い無実の動物をめった打ち。これが勇者なの？



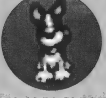
犬を追いかけ回し、少年を突き飛ばす勇者に住人もあきれ顔

この人たちにまずはアイサツ！



タオ

おばあちゃんの愛犬で骨が大好きなタオ。夜は隠れ家へ散歩に行く。実はディレクターの西健一氏の犬とか





ヨシダ

「こうみえてもワシはインテリやで」が口癖のバリバリ島出身の鳥。ヨシダ観光社長でアイテム解説担当

おばあちゃん

半年前に少年と同じ名前の孫を失ってしまったおばあちゃん。困っている少年を温かく迎えてくれる

ループする1週間
箱庭世界のシステム

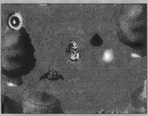
『moon』のシステムの特徴は、時間がループすること。住人は決まったタイムスケジュールで1週間を過ごす。どの曜日にどんなことが起こるのか、焦らずじっくり観察するのが攻略のコツだ。

経験値に当たるラブは住人に親切にすることでもらえる。「パンを買ってきてほしい」「指輪を探してほしい」といった具体的なお使いから、ずっとそばにいないとわからない悩みまでさまざま。ストーカーと化して後をつければ、意外な人間関係がわかることも!? また、ムーンワールドの住人が持っているネームカード（名刺）もキーになるアイテム。このカードを手に入れ、他の人に見せると「夜はしょっちゅう酒場で飲んでるみたいだな」「あの娘も恋をする年頃さ」とヒントを教えてくれる。カードに限らず、特定のアイテムを他人の前で使うと面白いリアクションが返ってくる。いろいろ試そう。

ラブをゲットするもうひとつの方法が「ソウルキャッチ」。ムーンワールドのあちこちには、勇者に倒されたアニマルの死体が転がっている。その近くをさまようソウルを捕まえてアニマルを救うのだ。ソウルの出現条件は、動物愛好家ムツジローさんの「アニマルファイル」に書かれた生態から推理する。「夜行性」「木にとまって大声で鳴く」「他人のナワバリを非常に気にする」……。あちこち調べたり、アイテムを使ったり、ひたすら待ったり、トライ&エラーを繰り返せば、必ずや道は開く。

一定の条件を満たし、ラブのレベルが22以上に達すればいつでも『moon』はクリアできる（最高レベルは30、称号は「愛のビッグバン」）。でも、起こる事件をすべて味わう気持ちで、ゆっくりムーンワールドを堪能してほしい。謎解きに関係ないこともたくさんあるけど、それもラブ、これもラブ。あなたの心にもラブが満ちてくるはずだ。

アニマルをキャッチせよ！



1匹目は「スライ」。近くで飛び跳ねているだけで捕まえるのは簡単。ちなみに2匹目は「キラドー」



引きつけて「catch!」。するとアニマルは生き返り、UFOに乗ったタコ星人が回収していく

アニマルファイル・ダイジェスト

アニマル名	特徴
スライ	「飛び跳ねて移動する軟体動物」。同じ場所を往復するので簡単。
キラドー	ピンクコウモリが進化した新種。「夜行性」だけに出現時間は……。
ネカガエル	花屋の横にソウルが見えるが取れない。コインをどこかに投げよう。
クイダオーレ	食堂の一人娘。昔は「看板娘」と呼ばれていた。看板といえば……。
千匹ミミズ	死体を調べるとソウルが出現するが、近づくと逃げる。どうする？
セミ丸	木に止まり大声で鳴いて地中生活のストレスを発散する。音に注意。
スラ子	いつも真っ赤な恥ずかしがり屋ですぐ隠れる。あだ名は「ベス」。
エルモ	他人の縄張りを気にする犬。犬ならおばあちゃんの家にもいたっけ。
マッカーさん	チェーンスモーカーで紫煙に敏感な元帥気取り。愛煙家を探せ！
ヘイボーイ	演奏がうまくいったやつの笑顔が好きなマネージャー。楽器なら？

おまけの要素 ミニゲームを紹介

いくつかのミニゲームの中でも、私のお気に入りは記憶力クイズの「アダーの修行」。簡単そうなのに、やってみるとこれが難しい。直前のセリフを覚えて、同じものを選ぶ「神さまポエム」、発した声を聞いて同じ声を選ぶ「神さまボイス」、アダーと同じ顔を選ぶ「神さまフェイス」の3種類。神さまポエムは、「目を閉じるのでゴザいます」など、微妙に一部がカタカナだったりして、つい引っかかってしまう。一発でこれをクリアした人は天才と自慢していい。ほかには、ビルの屋上にある黒と緑のグラフィックが懐かしいレトロゲー「ジンギスカン」も捨てがたい。

それから、BGMにもできるMD集めも忘れずに。全部で36曲。ムーンワールドのレコード屋「バーン堂」で買ったり、イベントをこなしたりしてゲットする。好きな曲はヘビーローテしてもいいし、景色に合った曲を選んでもいい。どの曲も素晴らしい出来栄えで、バックグラウンドミュージックというにはあまりにもパワフルな曲ばかり。MDの曲も含むサントラが02年に発売されたが、現在ではプレミアがついている。

『moon2』を期待する声も多いが、残念ながら制作会社のラブデリックは「UFO」「L.O.L.」の2本を発表したあと休止してしまった（最近、正式に解散したという）。だが、バンプール、スキップ、パンチラインといくつかに枝分かれし、これらの会社が制作したタイトルは"ラブデリック系"と呼ばれる。「エンドネシア」「チュウリップ」「ギフトピア」「ちびロボ！」……。今なお「moon」のラブはゲーム界のどこかで息づいている。ちなみに個人的なオススメはPS2『チュウリップ』。ちょうど7月6日に1890円（税込）の廉価版が発売される。ぜひどうぞ。

ムーンワールドのミニゲームに挑戦！

釣り

浮きが沈んだら○ボタンをリズミカルに押し、画面下のバーがMAXに達したら魚が釣れる。太陽の日（日曜）にはガマカツが釣りコンテストを開催。5匹以上が目標だが、制限時間がかなりシビア。

鳥の色当て

鳥男に話しかけ、次に飛んでくる鳥の色を当てるギャンブル。黒い鳥が飛んでくると掛け金が10倍！全部当てると毎日鳥男がお小遣いをくれるように。

ジンギスカン

画面左から発射されるミサイルを画面右の敵基地に誘導するゲーム（1回10ネカ）。○ボタンを押すとミサイルは上昇、押さないでいると落下する。小刻みにボタンを押すこと。

My Favorite MD



I'm Waiting for the Night
kinglet

幻想的なサウンドとキュートなボーカルがすてき。サウンドが夜空に伸びていくイメージが浮かぶ



月アカリじょんがらロード
大ちゃん

津軽三味線のじょんがらがムーンワールドで高らかに響く。和とファンタジーの融合に衝撃を受けた



父よ私に神の力をください
イナウイニ河岸ピープル

パワフルな合唱が森と大地の匂いまでも伝えてくるワールドミュージック。村祭りの聖歌という



宇宙のお祭り日
N・ゲージ

能天気なボーカルが明るく「お祭り日」を歌い上げるも、歌詞がシュール。声を震わせて歌おう

PCゲーム考古学会

【第20回】

自由度への希求――『ブルー』

text by
大澤良貴

エロゲーを除いて今は見る影もなく凋落した国産PCゲーム。
しかし80年代から90年代にかけて、確かにゲーム文化の一翼を担い、
その歴史を歩んでいた時代があったのだ。ここは、そんな時代を駆け抜けた
国産PCゲームの名作迷作に光を当てるページである。



メーカー：きんぷくりん
発　売：1992年

ゲームの自由度、特にRPGに関してのそれは、しばしば熱い論争となることが多い。まあ、昨今はMMORPGの登場によって、少し様相が変わってきているが（役割の分化が進んだ）、1990年代頃は本当に激しかったものである。

この頃のRPGはPCゲームにおいて『エメラルドドラゴン』など、ストーリーとビジュアル重視のRPGがヒットを重ねており、またコンシューマゲームでも「一本道」や「おつかいゲーム」などの蔑称が現れはじめており、RPGにおける自由度については、ユーザーもメーカーも模索しているといった時代であった。

さて、そのような時代の中、東北は仙台に、果敢に「RPGの自由度」を希求し続けてきたソフトハウスがあった。

その名はきんぷくりん。

デビュー作である『プロヴィデンツァ』に始まって、『ブルー』、『フリーウィル』、『ファルアディア』というなぜか「フ」で始まるRPGを出し続けてきている。そして、これらはタイトルもストーリーも違うが、ひとつのシリーズとして語る。それは、これらの作品には一貫して作り手側の「自由度の高いRPGを作りたい」という思いとメッセージが込められているからだ。

自由度と世界への希求

さて、これらきんぷくりんの作っていたRPGとは、どのようなものであったのか？　グラフィックは見てのとおり地味である。実際、発売当時でさえ「ひと昔前のゲーム」と言われたほど、グラフィック面は冴えない。これが最大のネックとなって、このシリーズの売れ行きはかなり悪かった。

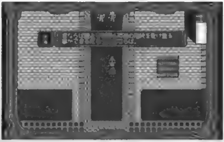
しかし、一度プレイした人々はその冴えないグラフィックの中に構築されたゲームの広がりに魅了されて、語り継いでいきたいゲームのひとつとして今も記憶している人は少なくない。

まずこのシリーズにおいて最初に目につくのは、ストーリー的に仲間になる人物だけでなく、城の騎士たちや酒場の傭兵たちのみならず、普通のRPGであったなら通行人として処理されているような人々、さらに店の店員まで仲間に誘うことができることであろう。それとは逆に、街中で誰に対しても剣を抜き、殺してしまっても構わない。

要するにプレイヤーの行動次第で、仲間も敵も勝手に選べてしまうわけである。もちろん、店の店員を殺せばその店は閉鎖状態になるし、ストーリー上のキーキャラを殺せば話が進まなくなることはある。「しかし、それでも構わないじゃないか」と、そのままゲームを続けてしまっても一向に問題

ないのである。

特に「ブルー」の次回作である「フリーウィル」に至ってはストーリーそのものも、独立したシナリオを個々に解決していくものとなっており、プレイヤーがどう行動しようが、本気で構わない構造になってしまっている。ひとつの町を無人になるまで虐殺しつつ、一方の町で人助けにいそしんだりできたのである。もうひとつ追加すれば「フリーウィル」以降、敵のモンスターさえも仲間にすることができたので、名実ともに「魔王プレイ」ができたわけだ。


↑彼がタイトルにもなってるブルー。せりふ回しもよく、主人公への配慮など、珠玉のキャラクターであった

今思えばかなりアナーキーな作品であるが、その一方でシナリオも「きちんとした王道騎士物語」を展開していたりもしたので、見た目や演出の弱さを解決し、知名度も上がっていけば、類を見ない傑作RPGとなっていくのではないか？　と当時はかなり期待して応援させてもらったソフトハウスであった。

ブルーという物語

さて、今回表題に挙げた「ブルー」は一連のシリーズの中で、ストーリー性と自由度の高さを両立させていた作品として、そのバランスのよさからシリーズ中で最も評価の高い作品である。

主人公はとある王国に仕える騎士見習い。主人公は王家に仕えてさまざまな任務をこなしながら、少しずつ頭角を現していき、王女の婿候補にまで上り詰める。

この主人公にはゲーム当初から士官学校からの親友として登場する。ブルーという文官が、士官学校からの親友として登場する。彼は「やたら仲間を増やせる」ゲームシステムにもかかわらず、仲間になることはないが、文官として陰に陽に主人公の力となりその出世に力を貸してくれる。そして逆にブルーもまた、主人公の活躍を足がかりにして宰相まで上り詰めていく。

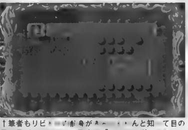
こうして王国の両翼として成長していった主人公とブルーだが、最終的にブルーは王国に対して反乱を起こすのである。

ここで王国筆頭の騎士である主人公は、王国への忠誠かそれとも親友との友情を選ぶか、二者択一を迫られる。もちろんゲームシステムの基本が「自由度の高さ」を目標にしているだけに、どちらを選んでも構わないのである。この友情と忠誠の二者択一はシステム面の自由度とともに、ストーリー面での自由度も表現していて、当時としては非常に感心したものであった。

Column

きんぷくりんから……

本文でも書いたようにまったくストイックな騎士物語的RPGを作り続けてきた、きんぷくりんであったが、それで商業的に成功しなかったのがトラウマとなったのであろうか？　後にきんぷくりんはエロゲーメーカーとして転身し、リビドーというソフトハウスとなる。リビドーといえば、過激な表現で有名なメーカーで、きんぷくりん当時を知るものはその転身のすごさにびっくりしたものである。

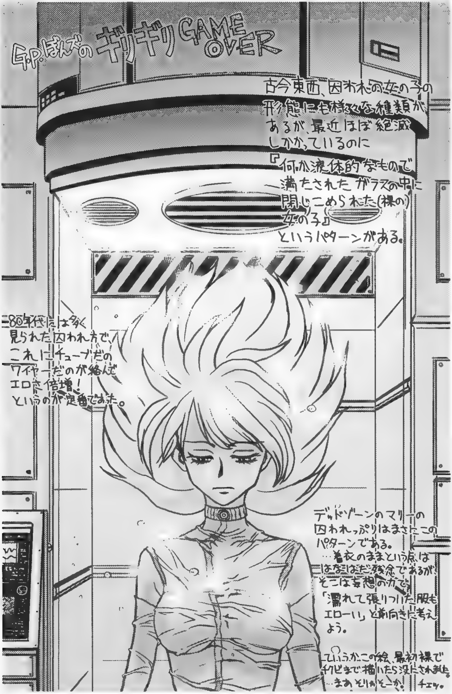

↑筆者もリビ…前身が…んと知…て目の玉が飛び出たひとり。写真は「ファルアディア」より

大澤良貴：PCゲーム誌ログイン元編集者。メディアファク[illegible]なんかやってます。よければ見てね。



G.P.ぼんズとは？ ゲームの中で大変な目にあっている女の子達を助けるでもなくニヤニヤながめるのが目的の組織である。
1号：根腐軸益　2号：山本編集長


居酒屋にて
いいですか？ 女の子が不在のうちに部屋を…プライバシーを荒らしまくるんですよ!?
ガヤ ガヤ
この背徳感（インモラル）！ 当時小学生の私にすっかりトラウマとして刻みこまれまして
えっ あれ？ 何かノンフィクションがまぎれこんで…
ーーって スゲェひいてる!!
もしかしてあん時から私一人ぼっち!?
編集長… その性癖は今後あまり人前で口にしないほうが…
性癖て こんなときだけ役職で呼ばないで下さいよう
ポン ポン
ナクナ ヤマモト
ゴゴゴゴ
何だかんだあって──
コラー!!
ドガス
ヒュー
勝手にクリアしてんじゃねえッ!!
つーか女の子は!? ピンチでエッチな女の子がこの連載のテーマだっつーのー!
ポイ ポイ
やめてー
クリアは近いぞ!!
エンジンルームだ！
女の子はこのあとのコンピューターの部屋にいるんですけど…
えーと〜 何ですかその格好？
見りゃわかんだろ!! オニギリの神だよ!!
いや… わかんないっス 何それ??
知るか！ サンソフトに聞け!!
チナミニ 女ノ子女ノ子ユーテマスガ コノゲームノヒロインノマリーハ26オデス ノデアシカラズ
微妙っ
攻略本



雑君保プ（さっくんほっふ）　夏のイベントは日曜日　東　ヨー31b　OMYFプロジェクト　で参加します。

取説図書館

とりせつとしょかん

第8回 Manual Maniax 当館の司書 箭本進

ゲームは「楽しむ」メディアである。取扱説明書にもユーザーが「楽しめる」ためにさまざまな趣向や工夫、そして遊び心が込められてきた。当館ではゲーム史に残る名書をご紹介しよう。

世界を広げる年表

取扱説明書の魅力と作り手の工夫を探るこのコーナー。今回のテーマは「年表」。教科書では退屈な年表だが、取説の年表はゲーム世界を広げる役割を持っている。



スナッチャー

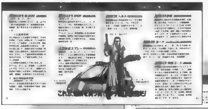
PC-8801 MSX PCエンジン

●ジャンル:アドベンチャー
●メーカー:コナミ

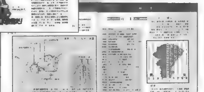
監督を務めるのは「メタルギア」シリーズで有名な小島秀夫。膨大な設定資料で作品世界にリアリティを与えるという手法は、この頃から健在。PC88、MSX、PCエンジンの各機種に付属する設定資料集は、舞台となるネオ・コウベの流行スポーツから主人公が使う銃器のスペック、世界情勢まで膨大な設定を紹介する。

この世界では人間にすり替わり社会に浸透する謎のバイオロイド、スナッチャーが人類の脅威となっているのだが、設定資料集の年表がこの設定に不気味なリアリティを与える。スナッチャーを恐怖した市民による魔女狩り「バイオロイド・パニック」。スナッチャーに入れ替わられていた人気キャスター「ロバート・田村」。人間をスナッチャーと誤認、射殺に至った悲しむべき事件。年表はスナッチャーが実際にいたら起こるであろうリアルな事件の数々に満ちている。

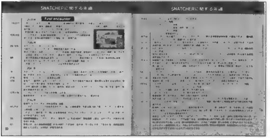
年表の多くはゲーム内には登場しない人物や事件への言及であり、極端な話、見なかったとしてもプレイには支障がない。しかし、年表を読むことでゲームのシナリオは血肉を持った歴史の流れとなるのだ。



主人公ギリアン・シードが所属する特殊警察JUNKERの装備解説



舞台となる都市の経済から世界情勢まで。徹底したSF設定を堪能してからゲームに臨むのだ



ゲームの世界に起きた出来事の詳細な年表。攻略には関係しないが、読むことでゲームの容量を超えた世界が、プレイヤーの心に具現化する

※写真はすべてPCエンジン版のマニュアルです

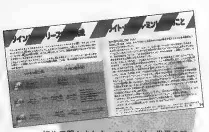


セガサターン

出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

●ジャンル：シューティング
●メーカー：コナミ

連綿と続くシューティング『ツインビー』。シリーズが進むにつれ『ツインビー』の世界は広がっていき、さまざまなキャラクターたちが誕生した。ここで気になってくるのが、彼らの素性である。主人公である戦闘機「ツインビー」や「ウインビー」に乗っているのははたして誰なのか？ さまざまな物語の「ツインビー」パイロットは同一人物なのか？ ファンのこうした疑問がついに氷解する日がきた。『出たなツインビーヤッホー！』のマニュアルには「ツインビー10年史」と題して、キャラクターたちの家族構成が明かされている。これによるとツインビー世界は三つの世代に分かれており、ゲームの発売順＝作品世界の時系列ではない。初代『ツインビー』とゲームボーイ版『ツインビーだ!!』が第一世代。『もえろツインビー』と『ツインビー3』が第三世代。それ以外の作品が第二世代に位置することが明らかになったのだ。キャラクターデザイナーの後書きによると、当初パイロットたちには名前がなかったのだが、ファンの声に応じて名前が付けられていったのだという。名無しのパイロットという添え物から、独立した人格を持つキャラクターへ……という流れは、ゲームのキャラクター性の進歩とかぶる。三世代にわたる年表は、ツインビー世界の歴史であると同時に、"ゲームキャラクター"というものの歴史をも表しているのだ。



初めて明かされた、ツインビー世界の時間軸。『コナミワイワイワールド』に登場したサイモン博士といったレアキャラまでフォローしている



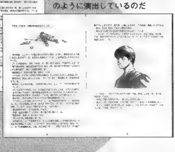
PC-8801
X1
PC-9801
FM-7
MSX2 ほか

イース

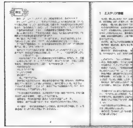
●ジャンル：アクションRPG
●メーカー：日本ファルコム



古参のPCゲーマーにとって語り草となっている『イース』の取説。表紙の装丁が高級感あふれるハードカバーなのだ



物語のあらすじは、まるで偉人の生涯をつづった児童文学のよう。主人公アドルの冒険を実在の伝説のように演出しているのだ



あらすじのページに書かれた、アドルの冒険譚。これが、後のシリーズの展開を決める道標となった

「イース」のマニュアルには、主人公アドルが「アルタゴの五大竜」「セルセタの樹海」「砂の都ケフィン」といった冒険日誌を遺し、63歳の時に北の極点を目指す冒険で行方不明になった……という情報が（純然たる年表形式ではないが）記されている。ゲームを終えた後の主人公の運命は語られなかった時代。それだけに、新作ゲームの主人公が普通の人のように「ちゃんと死ぬ（行方不明だが）」存在だったという驚きは大きかった。ゲームではタブーとされることが多い老いと死だが、これに向かい合うことで、主人公を「ゲームのキャラ」から「アドル・クリスティン」という人間とすることに成功したのだ。また、「セルセタの樹海」「砂の都ケフィン」は後に「イースⅣ」「イースⅤ」という形でゲーム化されている。未来の続編に影響を与えた、希有なマニュアルといえるだろう。

おたより募集中！　当館では皆様からの推薦図書として、お薦めの取説やゲームに同梱されている資料集などの情報を募集しております！　「取説図書館」係までお送りください。お待ちしております！

レトロPCで懐かしのゲームを動かそう！

今から始めるレトロPCゲーム

Text＝RetroPC Foundation 高木啓多

このコーナーでは、レトロPCでゲームを楽しむために必要な、さまざまな情報について紹介する。まずは楽しむための第一歩として、業界を取り巻く現況などお伝えしよう。



失われていく中古製品

秋葉原を歩いていたら、昔懐かしいフォルムが目に入った。5月末にエレコムから発売されたゲームパッド、「JC-U2208T」と「JC-U1608T」である。これらふたつは、お父さんお母さんの間では家庭用ゲーム機の代名詞と言えるファミコンと、その後継機種であるスーパーファミコンの標準コントローラの形状を模した、PC用USBゲームパッドだ。アナログ入力＆多機能を売りにする製品が多い中、このようなシンプルスタイル＆機能には訳がある。それは、近年増加している、PCでレトロゲームをプレイするファンに向けた商品ということだ。スタイルもそうだが、パッドのサイズやボタン配置など操作感でも、懐かしさを感じてもらおうというのである。

パッド以外にも、アスキーの『蘇る～』シリーズに代表される、WindowsPC普及以前のパソコンやゲームを扱った書籍・ムック類が万単位の売り上げを記録するなど、この数年来、レトロなハードウェアやソフトウェアを懐かしみ、あらためてこれらの関連製品に興味を持つユーザーは増加傾向にある。その反面、03年10月に施行されたパソコンリサイクル法や、今年の頭にネット上で話題になったことをきっかけに注目を集め、本誌でもとりあげた電気用品安全法（通称PSE法）などの法規制によって、これらレトロなパソコンやゲーム機を取り扱う中古ショップは、急速にその数を減らしている。

たとえば、リサイクルショップ・ハードオフは前述のパソコンリサイクル法の規制直前に大量に在庫していたレトロパソコンを一斉に処分しているのだが、奇しくも、そのすぐ後にNECがPC98シリーズの生産終了を発表。一気に流通台数が減ったところで、大慌ての企業や学術機関が中古のPC98を日本全国のショップから買いあさったことによって価格が高騰。つい先日まではハードオフのジャンクコーナーにて500円程度で購入できたPC-9801VMの相場が、1、2ヵ月の内に50倍以上にはね上がるという未曾有のインフレを引き起こした。

ソフトウェアについても同じことが言える。法規制によって販売が厳しくなる現実の中、限られたリソースを切り売りしていかねばならない以上、何年も営業している中古ショップが、いつの日か資源枯渇の時を迎えるのは、あらかじめ約束された必然だ。ここ数年の内に閉店もしくは商売変えした中古ショップの数は枚挙にいとまが無い。需要は増えているのに供給は減っているのだ。

こうした逆風の中で、それでも思い出深いレトロなハードやソフトを手に入れ、使用環境を整えたいという人のために、かろうじて残されているそれらの製品の入手方法を紹介していこう。



PC用USBゲームパッド「JC-U1608T（写真上）」と「JC-U2208T（写真下）」（各税込1680円）シリーズ。それぞれブラック、レッド、ホワイト３種のカラーバージョンが発売中

スーパーポテト 秋葉原最後の希望

この数年ですっかり様変わりし、「電気街」というよりもむしろ「メイド街」と呼ぶべきではないかとすら思えてくる秋葉原。筆者がまだ中学生だった頃から足しげく通いつめたジャンクショップが1軒、また1軒と姿を消す中、レトロなハードウェア、ソフトウェアを取り扱っているショップは片手で数えられる程度になってしまった。渋谷時代から数えて20年以上の長い歴史を持つ中古ショップ、マックスロードが昨年6月頃、ついに店じまいしたことを、昨日のことのように思い出すことができる人もおられることだろう。


あらゆるゲーム機のソフトが所狭しと並ぶ店内。ソフトのほかにも、懐かしいゲームの音楽ＣＤや攻略本なども取り扱っている

筆者が確認している限りにおいて、現在、レトロパソコン用ソフトウェアの売り場を常設している秋葉原のショップは、スーパーポテト秋葉原店のみになっている。LaOXザ・コンピュータ館の裏手に面し、ツクモDOS／Vパソコン館に隣接した雑居ビルに入っているスーパーポテトは、大阪市を拠点とする関西系の中古ショップだ。有名どころのファミコンゲームを中心とする、レトロゲームの音楽をいつも大音量で流しているので、近くに行けばすぐに場所がわかるはず。

スーパーポテト秋葉原店の売り場は、北林ビルの3Fと4F。ファミコンからプレステ2に至る、主だった家庭用ゲーム機のハードウェアとソフトウェアを一通り取りそろえているほか、周辺機器や珍しい海外ソフト、バーチャルボーイやカセットビジョンといったオークションでも入手困難な機種に加え、ゲーム&ウォッチをはじめとするゲーム機普及以前の電子ゲーム（いわゆる「ピコピコ」）など、昔からのゲーム好きにはたまらない品ぞろえを誇っていて、特に買い物をするわけでもなく店内をぐるぐる見て回る間に数時間が経過していたようなことも珍しくない。

4F左奥の一角が「MSXこーなー」になっていて、上半分にむき出しのROMカセットが、下半分にパッケージ付き完品がずらりと並べられている。コナミの「グラディウス」をはじめとするMSX定番ソフトが概ね一通りそろっており、自宅の押入れ奥からハードを引っ張り出したけれど、肝心なソフトが見つからないというユーザーが、手軽にMSXソフトをそろえたいというような時に非常に有り難い存在だ。なお、4Fの入り口付近にあるハードウェア販売棚を見ると、たいてい1、2台のMSXハードが置いてあるので、こちらのほうもチェックすることをお薦めする。

スーパーポテトのほかにも、どこから入荷したものなのか、NECのPC-8800シリーズやSHARPのX680x0シリーズの実機を中古PCコーナーの片隅に置いているショップを時折見かけることがある。

こうした製品はすぐに購入されてしまったり、あるいは誰にも気づかれないまま何ヶ月もの間店舗の片隅に鎮座していることもあり、雑誌のような定期刊行媒体上で紹介することは難しい。

少し時間がある週末などに、半分散歩するような気分で秋葉原のお店をぐるりと一巡してみてはいかがだろうか。運が良ければ、思いがけない掘り出し物にぶつかることがあるかもしれない。


同店では、ネットでのレトロゲーム通信販売も行っている。コンシューマ中心だが、店舗にいけない人はこちらをチェックしてみよう
http://www.superpotato.com/

美食倶楽部

バカゲー専科

第40回

宅配しながら悪と戦う 新感覚アクションがココに！

【本日のメニュー】

カットビ！宅配くん

ハード……PCエンジン
メーカー……トンキンハウス
ジャンル……アクション
発売日……90.11.9
価格……6500円



【本日のシェフ】
芹澤正芳（武蔵野プロ）

バイク便のはずが爆弾で車両爆破!? 自転車乗ってニューヨークを駆け巡る!? 悪と戦ったり、警察に追われたりと宅配業者とは思えない展開が盛りだくさん。

箱庭ゲー好きにピッタリ

「GTA（グランド・セフト・オート）」の何でもアリぶりは最高！ 「クレイジータクシー」の爆走ぶりはワンダフル、ちょっとマニアックなタイトルになってしまうが「ランナバウト」のどこでも走れるぶりはグレイト、なんておバカで痛快な箱庭ゲーを愛する諸君。何も考えず、PCエンジンの「カットビ！宅配くん」を探しだしてプレイするべし。15年以上前のゲームなのに、最初に挙げた3本のゲームの要素をすべて持っているじゃないか！ と感嘆すること間違いなしである。

基本的にはゲームタイトルどおり、頼まれた荷物を宅配するゲームなのだが、謎の組織に荷物を奪われたり、暴走する車に激突されたり、パトカーに追われてみたり、逆に爆弾を設置して迫り来る自動車たちをぶっ壊してみたりと、それはもう宅配屋の領域をはるかに超えた世界が待ち構えているのだ。グラフィックはPCエンジンのしかもHuカードという こともあり、上から見下ろし型のよくある2Dタイプだが、ゲーム内容のオリジナリティたるや、未だに私は超えたと感じる作品に出会ったことがないほど、完成されたバカワールドなのである。

おばちゃんが最強!?

ゲームをスタートするとすぐに最初の依頼を受けるのだが、まず驚くのが乗り物。バイクはまあわかるとして、自転車も選べるのである。確かに都心では自転車による配達、いわゆるメッセンジャーなんてサービスもあるが、このゲームは海外にも荷物を届ける場合もあるのだ。自転車で外国へ乗り出す。なかなかシュールである。というよりも、荷物を受け取った当人が海外まで行って届ける、というシチュエーション自体にムリがあるとは思うのだが、それは突っ込んではいけないところなのであろう。そして、出発して誰もがかましてしまうのが、最初の交差点で信号無視をしてパトカーに追いかけられること。交通ルールを守らないとパトカーが登場し、捕まると罰金を取られてしまうのだ。「GTA」のシステムを先取りしているのである。そして、2番目にやってしまうのが、自転車に乗ってるおばちゃんとの衝突だ。あからさまにプレイヤーを狙って突っ込んでくるので避けるのは困難。しかしながら、バイクで全力失踪中にぶつかってもガミガミ言われるだけ。ただ、このおばちゃんは街のあちこちに出現し、全30ステージのクリアまでに、誰もが数百回は確実にぶつかる。配達ゲーと言うよりは、おばちゃん避けゲーと言っても過言ではないほどだ。それだけに、うまくよけれたときは「オレ、スゲェ」とちょっと思ってしまう。このほか、

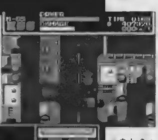
ランダムに変化するアイテム（ダメージ回復や燃料回復など）を落とす車、ジグザグに進んで通行のジャマをする車、触れると給油されるタンクローリー、普通に走るバイクなど多彩な車両が登場する。

謎の組織と対決

宅配において、最大の敵となるのが謎の組織「ブラックドック」だ。運ぶべき荷物を車で奪い去ってしまい、再び車に触れるまで奪回できない。そう、このゲームは宅配がメインだが、ブラックドックを倒すための戦いでもあるのだ。事実、ストーリーも「ブラックドックと名乗る謎の組織が、運ぶ荷物を次々と奪い取ってしまう。父親の会社も被害にあって経営不振に陥った。このままでは会社が、否、宅配業界全体が危ない！ 父親から会社を引き継いだ主人公は、ブラックドックを倒すべく、敢然と立ちあがった！」とある。とはいえ、宅配バイクごときでどうやって組織と戦うかだが、アイテムショップで最大三方向まで爆弾が設置できるアイテムが用意されているのだ。爆弾に触れた車は当然爆発して消える。組織の車を一網打尽にできるが、間違ってパトカーを爆破してしまうと免停になってしまうあたり芸が細かい。そして、最後にはブラックドックの本拠地に乗り込んで高性能爆弾で基地をぶっ飛ばすという豪快なミッションが待っている。宅配業者のハズなのに、組織と全面対決するのだ。まあ、悪を滅ぼしてエンドという点では非常にハッピーなゲームといえるが、「しろいこな」を運ぶミッションもある。依頼内容を語るおねーさんが「こんかいもニューヨークよ。にもつ・しろいこな」とにこやかに語るのだ。さらに、しろいこなの所持中に警察に捕まると大変なことに……。正直どちらも悪なんじゃないのかと思うのであった。



←果てしなき宅配の日々が待ち受ける　君は生き延びることができるか!?



➡爆弾を設置・荷物を奪うブラックドックの車を撃破・宅配業者の域を越えた戦いが繰り広げられる



←交通ルールを破ると警察が追ってくる　爆弾で破壊すると免停になってしまうのだ。まあ、免停で済むのがスゴイ

バカゲーチェック

企画……………………上

宅配ゲームという切り口は斬新で、自転車で走れるのも面白い。

グラフィック………下

PCエンジンなので見た目は地味だが、見やすさはある。

必要忍耐力…………上

街のあらゆる場所に登場するおばちゃんを避けるのは至難の業。

総合バカゲー度…中

自転車でニューヨークに行けたり、宅配業者なのに爆弾を設置できるように改造できたりとおバカな要素は満点だが、ゲーム内容自体は硬派なアクション。

バカゲーランク…★★★

限られた空間でいろいろできる箱庭ゲーが好きなら絶対オススメ。爆弾で車を破壊しながら、単なる書類を届けるバカワールドをぜひとも堪能してほしい。

ランクは★３つが最高です

今月の一本

今月のテーマ／ウェルカム・トゥ・ザ・バトルフィールド

Text＝水野隆志（M2制作室ディレクター）

毎回テーマを決めてお薦めのゲームをご紹介する、このコーナー。記念すべき第１回目は「戦場」。ミリタリーを題材にしたゲームはマニアックだと見られて敬遠されがち。だが、意外にそんなことはなく、軍事知識などなくても楽しめるタイトルも数多い。

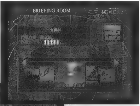
アイドルものと思うと火傷するのは間違いなし

近未来、世界的な大企業ミネルヴァ社が生産したアンドロイド兵士が各地で破壊活動を繰り返すという事件が発生。事態を重く見た国連は、平和維持を目的とする特殊傭兵派遣法人アンパックに命じて特別部隊エーキューブを組織させ、アンドロイドに対抗する措置を取る。

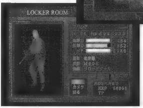
藤原紀香演じるアリシアは、エーキューブの隊長補佐として実戦で部隊の指揮を執る兵士だ。彼女が率いる部下は全部で9名。これを3人ずつ3つのチームに分け、それぞれのチームリーダーを決める。部下たちには「特殊な装備が使用可能になる」「索敵範囲が広がる」「味方の治療ができる」など、リーダーになったときに発揮される特殊能力があるので、それを考慮した人事も必要だ。そしてアリシア本人の武装を選択すれば、後は実戦あるのみ。敵アンドロイドは遮へいなどを使って嫌らしく攻めてくるので、慎重な行動を心がけないと危険だ。

ここまでの話を聞いてもらえばおわかりのように、『プロジェクト・ミネルヴァ』はかなり本格志向の作りになっている。発売前には各ゲーム雑誌に、CGで描かれた黒い下着姿の藤原紀香のフォトが掲載され、一種のコスプレものかと思った人も多かったようだが、実際には全然違う。難易度も高めで、中にはちょっとやそっとのやり込みではとてもクリアできない、超難関の任務も用意されている。セクシーアイドルを使って一般層にアピールしながら、なぜこんなに難しくしたのか、と思わないでもないが、ここまで硬派だと、逆に藤原紀香でも使わなければ、まともに取り上げてもらえなかった可能性もある。世界観やシナリオがやや弱いのが残念だが、純粋な戦場アクションとしての出来はいい。特に歩兵という兵科の位置づけをうまく描いているのが魅力だ。

狭い場所での戦闘や人質救出など、歩兵でなければできない任務。戦車や対地攻撃ヘリ、アンブッシュ（不意打ち）を仕掛けてくるスナイパーの恐ろしさ。これらは軍事ファンには常識だが、仮にそうした知識がなくても、ゲームをクリアする頃には自然と覚えてしまうことだろう。それぐらいプレイヤーに強烈なインパクトを与えてくれることは間違いない。



敵の全滅、目標の破壊、爆発物の除去など、任務のバリエーションは豊富。１度クリアすれば、再挑戦してハイスコアを狙うことも可能だ



装備や服の種類も多い。服の中にはタンクトップ、水着、チャイナドレスなどもあるが、当然ながら迷彩効果が異常に低いので、苦戦は必至



プロジェクト・ミネルヴァ

SIMPLEシリーズで知られるD3・パブリッシャーが藤原紀香を抜てきして作った近未来ミリタリーアクション。粗削りながら、歩兵戦ならではの魅力が詰まっている。

ハード：プレイステーション2
ジャンル：アクション
メーカー：D3・パブリッシャー
発売日：02.8.22
価格：6800円



レーザーサイトがまとわりついてきたときの恐怖！高所から狙撃してくる狙撃手は最大の脅威となる

本格的なミリタリーものに触れる前の入門に最適

ミリタリーというジャンルは日本ではあまりファンが多くなく、それどころか戦争のイメージと結びついて嫌われる傾向すらある。だが、軍事的な知識を持つことは反戦思想と矛盾しない。むしろ、戦闘や兵器に詳しくないことが、かえって戦争の実態をわからなくさせてしまう恐れもある。まあ、そういった話は置いておくとしても、伝統あるジャンルであり、海外作品には非常に優れたタイトルも多いのに、それらをすべて無視してしまうのは、ゲームファンとしてあまりにもったいない。『プロジェクト・ミネルヴァ』は、戦争ものの中でも人気の歩兵戦について、ひととおりの基本を知るのに最適だ。純軍事的にはちょっとヘンなところもあるのだが、遊びやすさやイメージのしやすさといった点で、ゲームとしては正しい選択を採っている。敵がアンドロイド（すなわち機械）なので、人間を撃つという後ろめたさもない。難易度は高いが、それはゲームとしての解き応えの問題で、軍事知識を求める難しさではない。だからもし、あなたが何らかの理由で歩兵について知りたいと思ったら、この作品をプレイすることをお薦めしたい。それだけで軍事に関する霧が、相当晴れるであろうこと請け合いである。

Column

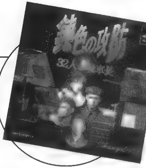
簡単に補充ができない現代の歩兵

かつては歩兵というと、田舎出身で教養のない、言い方は悪いが、ほかに仕事がない男がなるのが普通だった。中国には「良い鉄は釘にはならぬ。良い人は兵にはならぬ」という格言がある。兵隊になんかなるのは、あぶれ者やゴロツキばかりだ、の意味で、ここには中国伝統の文尊武卑の発想だけでなく、一般的な兵隊がいかに低く見られていたかが示されている。その代わり、安価で補充がたやすいのが特徴で、実際に中国軍は朝鮮戦争で人海戦術を採ってアメリカ軍に今に至るも消えない、一種のトラウマを植えつけた。殺しても殺しても歩兵がわいてくるという戦術は、歩兵が簡単に取り換えられたからこそ可能だったのである。

ところが、こうした状況は次第に変わってきている。兵器のハイテク化が進んだ現在では、歩兵に高度な頭脳と専門的な知識が求められるようになっているのだ。特にいわゆる精鋭部隊と呼ばれる部隊に所属する兵は身体能力だけでなく、頭脳面でも一定以上の知性が求められる。だから、もしそうした歩兵が戦死したとしても、簡単に取り換えるわけにはいかない。兵器の扱いなどをきちんと学んだ兵でなければ、戦場に送っても何の役にも立たないのだ。日本の陸上自衛隊の場合、常に定員に満たない厳しい状況に対応するため、1人の隊員に複数の任務を委ねているから、ますます補充など利かない。死ねば死んだ分だけ、後方から送ればいい、といったイメージが通用しないのである。

ただ、これはまだ一部の先進国に限った状況で、全世界的には歩兵は相変わらず、補充の容易な使い捨て兵科である。ゲリラなどの非正規兵になると、一定量の爆発物があれば、自爆テロによって甚大な被害を起こすことが可能になるが、高価な装備を持たせ、長期の教育を施すのに比べて、これがどれだけリーズナブルか。テロが弱者の戦術として消えない理由がここにある。

鈍色の攻防 32人の戦車長



故国を追われた女王を守りながら、世界を転戦する戦車部隊の活躍を描く戦車ゲーム。一見するとマニアックに思えるが、どうして一般性の高い娯楽作である点に要注目！

ハード：プレイステーション
ジャンル：戦車シミュレーション
メーカー：シャングリ・ラ
発売日：97.2.28
価格：6400円

戦車はどうやって曲がるか知っていますか

自動車はタイヤを回転させて進む。それは誰でも知っている。戦車はキャタピラで進む。これも誰でもご存知だろう。自動車は曲がるとき、ハンドルを切る。では、戦車はどうやって曲がる？

正解は「片方のキャタピラを止める」。たとえば左側のキャタピラを止めたまま、右側だけ動かすと戦車は左を中心に回転する。これを信地回転という。

では、左を前進、右を後進という具合に、両方のキャタピラを逆に回転させるとどうなるか？

答えは「その場で回転する」。これを超信地回転という。

この戦車独特の操縦法を忠実に再現しているゲームが、ここでご紹介する『鈍色の攻防』だ。それにはPSのLとRのボタンが使われている。たとえばLは左のキャタピラに対応していて、L1が前進、L2が後退。右もR1、R2が同じ役割を担っている。

戦車を主役にしたゲームは数多いが、この操縦法を採用しているのは、このメーカーの作品ぐらいだろう。普通はプレイヤーの遊びやすさを考えて、方向キーなどで操作できるようにしてしまうのだが、どうも制作陣はそんなことは納得できなかったらしい。しかし、そのおかげで他に例のない、個性的な面白さを味わえるのだ。

ひょっとしたら、戦車の操縦法をリアルに再現している、という話を聞いて、素人お断りのヘビーでマニアックなゲームなのではないか、と危ぐされたかもしれない。確かに、このソフトは軍事好きなプレイヤーの間では発売当時からよく知られていて、評価も高い。だが、それはミリタリーマニアではないとついてこられないというわけではない。

現に、今回の記事を書くにあたって、試しに弊社の新人女性ライターに遊んでもらった。一応「好みに合わなかったらやめていいから」と言っておいたのだが、「これなら大丈夫。面白いです」というわけで、最後までクリアしてしまった。しかも、後半になると、それまでのクリア条件によってストーリーが分岐していくのだが、最も難しいルートを解いている。お断りしておくが、彼女はアクションゲームは苦手だし、軍事の知識は皆無に等しい。戦車と装甲車と自走砲の区別もつかない、素人以前の状態だ。それでも熱中してクリアしてしまった。中盤以降、難易度がそこそこ上がるので、途中何度かはゲームオーバーになったようだが、それはどんなゲームでも同じだろう。重要なのは、敗



戦場は、砲塔前方の視点で描かれている。敵が射程内に入ってくるのを待ち、照準を定めて攻撃する

北しても投げ出さず、遊び切ってしまったことだ。戦車という、極めて趣味性の強い題材をテーマにしながら、ここには軍事素人の女性を遊ばせるだけの、高い一般性があるのである。

笑いがいっぱい ロマンもいっぱい

それは一体何か。

まず挙げられるのが、戦車のリアルな操縦法とは裏腹に、世界観やシナリオが、かなりライトに作られていることだ。

物語は、ユーロディエール共和国でクーデターが勃発することから始まる。この国、モデルはイギリスで、地図も各地の地名も同じ。首都はロンドン、軍服も明らかにイギリス軍とわかる。違うのは国名だけだと言ってもいい。なお、他の国家もすべてこれと同じで、国名だけ違って後はほとんど現実のまま、という作りになっている。ちなみに極東連合国の名前で日本も登場する。

さて、クーデターで国を追われた女王様は、ひと握りの戦車隊に守られて海外に亡命する。この戦車隊を率いているのが主人公。彼は各地から集まってくる戦車乗りを指揮して女王のために戦う。つまり「貴種流離譚」と呼ばれる、伝統的な騎士物語のスタイルを踏襲しているわけだ。戦争ものにありがちな難しい国際情勢など出てこないから、プレイヤーを選ぶことがない。

そして、もうひとつ見逃せないのが、サブタイトルにもなっている戦車長たちの個性っぷりだ。

女王とその一行は、なかなか受け入れ先の国が決まらず、世界中を転々とするハメになるのだが、新たな国を訪れると、その都度新たなメンバーが参加してくる。勇猛果敢や熱血漢など、軍人らしいのも多いが、そうじゃない変わり種もまた多い。この面々が繰り広げる掛け合いの面白いこと！ 仲間にならない連中もいい味を出していて、戦闘クリア後のイベントが待ち遠しくなってくる。

リアルな操縦方法と、笑いとロマンにあふれたシナリオ。この相反する要素が合わさって、『鋼色の攻防』はミリタリーゲームの枠を超えた、優れたエンターテイメントに仕上がっているのだ。



味方となってくれる戦車長たちは、なぜかそろいもそろって個性派ばかり。彼らが戦場で放つ破天荒なセリフもお聞き逃しなきように！



世界中が舞台なのでさまざまな国が出てくるが、地名の選択がまた絶妙。軍事に詳しい人がいたら、話を聞いてみることをオススメしたい

Column

戦車はまもなく戦場から消える？

『鋼色の攻防』ではその勇姿を世界中で見せている戦車。だが、現在、世界の戦場では、その存在はすでに戦闘の主役から降りつつある。世界最強を誇るアメリカ軍では最精鋭部隊といえば、各軍に所属する特殊コマンド部隊、すなわち歩兵になっているし、日本の陸上自衛隊でも、戦車の購入数は年々減っていて、代わりに対歩兵用の装備が重点的に補充されている。明らかに戦場の主役は歩兵になっているのだ。これはなぜかといえば、戦車が高価なうえに、戦術の主流から外れてきているためだ。

現在では、歩兵が携行できる対戦車ロケットランチャーなどの兵器の質が向上し、対戦車地雷などの改良も進められている。莫大な資金を投入して戦車軍団を作り、安価な地雷で行動不能にされたのでは、話にならない。しかも、冷戦後の世界では、アメリカが唯一の強国になってしまっていて、かつての第一次、第二次世界大戦のような国家対国家の戦争という構図が極端に減っている。その代わりに各地で活躍しているのが歩兵である。どこかに拠点さえあれば、国境を自在に越えて攻撃をしているゲリラや、ヘリコプターなどで高速移動し、敵の中枢を効果的に攻撃できるコマンド部隊などが最大の脅威であり、こうした敵に対抗するには戦車という兵器は適していないのだ。

日本の陸上自衛隊は、現在、ゲリラやコマンド部隊への対応を第一目標とし、個人装備の充実を図ると同時に隊員を迅速に移動させるための装甲車両の配備に力を入れている。訓練もそうした対歩兵戦での作戦行動が主になっている。そしてこれは世界の大きな潮流に沿った考え方でもあるのだ。

大地を揺るがしながら、疾駆してくる巨大な鋼鉄の騎士たち。それはかつて確かに戦場に存在し、最高の花形だった。だが、現在ではもはやロマンの領域に身を移そうとしているのである。



ゲームライターによるフリーなゲーム話コーナー

このコーナーは、ゲームの話であればなんでもOKな、
フリーコラムページです。本誌のライターたちが好きなソフトや
ゲームな生活など、さまざまな話題についてお届けします。
今回は連載「プレイステンレス」や、
レビュー「がんばれ森川君2号」を担当した、卯月さんが登場です！

【フリープレイ】
FreePlay

連載 第2回

Photo＝Yusaku YAMAMOTO「猫の背中とスワンとGB」

PLAYER 1

スイカには塩、ゲームには本

文＝卯月 鮎

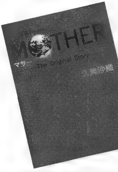
スイカにローズソルトだの藻塩だのを振って〝プチグルメ〟と喜んでいる小市民の私ですが、やっぱりスイカと塩がソウルメイトなように、ゲームと本もセットならおいしさ倍増！　今回はゲーム関連本を何冊か紹介しましょう。

まずは、『新人賞の獲り方おしえます』の久美沙織が書いた小説『MOTHER』（89年、新潮文庫）。ファンの声に押され、他の『MOTHER』関連書籍とともに、GBA『1＋2』発売時に見事復刊を果たした傑作（現在はまた入手困難）。その魅力は大胆なアレンジ。ヒロイン・アナの一人称視点で語られる瑞々しい物語は、〝ノベライズ〟の域を超えている。しかも、原作の香りもしっかり残しているのだから、うまいというほかない。

もう1冊は特に明確なストーリーのない『ウィザードリィ』の世界を豊かに肉付けした〝伝説のゲームノベライズ〟、ベニー松山の『風よ。龍に届いているか』（94年、宝島社）。忍者の青年ジヴラシアと仲間の冒険者たちが巨竜に挑む、力強い青春グラフィティ。これを読んでから『ウィズ』をプレイすると、壁だらけの景色がガラッと変わって見える。

最後はノベライズではないが、我孫子武丸、牧野修、田中啓文、『かまいたちの夜』シリーズにかかわった3人の作家による『三人のゴーストハンター』（01年、集英社）。これもゲームがきっかけで生まれた1冊。なんでも、『かまいたち2』の打ち合わせの際に、ついでに企画されたとか。3人のテイストの違いがはっきりとわかる実験的な構成で、マルチエンディング。それぞれの個性を感じながら『かまいたち』シリーズをプレイするのもまた楽しい。

攻略本やファンブックを含めれば紹介したいゲーム関連本はまだまだある。次はどんな塩を味わってみようか。



Writer's Comment

フリーでゲームレビュアー＆書評家をやってます卯月です。超個人的な思い出の1冊といえば『ドラゴンクエスト アイテム物語』。穴が空くほど読んだなあと。

★当コーナーでは、上記タイトル部分に入る「“ゲーム”をテーマとした写真作品」を募集しております！　詳しくはP147の応募要項をご覧ください。



今月の扉イラスト★千葉県・永遠の14歳

⬆ここの扉スペースのイラストや写真を大募集しま～す!!　詳しくはP147へゴーゴー！

山本：本誌リニューアル一回目の読者コーナー！　ついにここまで来た――！

みどり：おつかれさまー。今回はホントにようやく作り終えたって感じだね。

西村：本誌の直前に書店配布用のお試し版小冊子も作っていましたから。大変でした。

山：さらに編集部の引っ越しがあったりして、作業環境の整備などにも手間がかかったよ。

み：ちょっとまった！　誌名も変わったし、もしかすると初めて手にとってくれた読者さんがいるかもだから、自己紹介とか本誌の説明くらいはしておかないとね。

山：では僕から。編集長の山本です。

み：デザイナーの高橋です！　自他認める永遠の14歳でーす。つーか私だけ「み」とか名前のほうで略されてるのはなんでだ編集長。

西：「ウルトラセブン」のアンヌ隊員みたいなものですよ。申し遅れました。編集部の西村です。

山：本誌の歴史を簡単に説明すると、もともとは97年に発行した「ユーズド・ゲームズ」が02年に「ユーゲー」という誌名になって、06年の今号からさらに変わって「ゲームサイド」という名前になりました。97年からだからつまり……。

み：10年もたってるんだねー。その分の歴史を背負っているわけだから。これからもがんばっていこう！

西：当コーナーでは皆様からのさまざまな投稿やアンケートハガキでのご意見を発表していく読者コーナーです。

山：ゲームの話題なら何でもOK！　最近遊んだゲームの話題から本誌記事への感想まで、どんなことでもお送りください。掲載者にはガバスを進呈とかそのテの特典はないです。

み：えーっ!?　記念品とかないのぉ？　そんなんで投稿が来るンかいな、この雑誌は!?

山：モノより思い出。プライスレス。

西：では、前号「ユーゲー6月号」のおハガキの紹介からいってみましょう。

■新誌名発表！　その反響は…？■

山：前号で本誌の「ゲームサイド」という新誌名を発表したわけなんだけど……。

み：けど？

西：たくさんの反響をいただきましたよ。ではお便りを紹介していきましょう。

新 **誌名「GAMESIDE」いいですね。略しにくいですが。**（愛知県　飯谷哲章）

西：略称は早くも社内でいくつも生まれては淘汰されています。

山：「GS」か「サイド」だと思うんだけどな。

理想郷の住人たち

山本：本誌編集長。通称・恐ろしい子。好きなＰＳソフトは『グラディウス外伝』。

西村：本誌編集部員。実は二児のパパ。好きなＰＳソフトは『鈍色の攻防』。

みどり：本誌デザイナー。自称・永遠の14歳。好きなＰＳソフトは『パラッパラッパー』。

西：やっぱり「ゲーサイ」じゃないですか？

み：みんなバラバラ。「ガメシデ」でいくね？

「ユーゲー」も今号で終わりで次からは「ゲームサイド」ですね。「SIDE」には「面」という意味もあります。ゲームの様々な面を見せて欲しいです。

（青森県　んまゅか）

新誌名は「GAMESIDE」ですか。一見カッコイイけど実はダジャレオチというあたりが何ともらしいというか……。心機一転ということで、編集部の皆様のより一層のご活躍を期待しております。

（東京都　ミラクル・レフティ）

誌名変更のついでに「月刊化」になったりすると個人的には嬉しいのですが…。もっと読みたい…。（兵庫県　DSaddict）

み：げっ、月刊か〜！

西：……夢のまた夢ですね。

山：したいなぁ。でも人手が足りない。かわりといってはなんですが増ページしました。

み：これで「もっと読める」わけだね！

西：おおむね好評でしょうか。

み：ああ、良かった〜。

山：アンケートハガキを見る限りでは賛成意見が多くて安心しました。これを見るまではさすがに緊張したなぁ……。もし「ユーゲー」のほうが良かった、という意見が多かったら僕は「ユーゲーをダメにした男」として名が残ってしまうワケで。

み：か、考えすぎだよッ！

「ゲームサイド」がどのような本になるのか楽しみです。箱の中で眠っているゲーム機やソフトがまた遊びたくなるような記事を期待します。他の雑誌と違いバックナンバーを見ても古さを感じさせないので取り出し易い所に置いてます。

（大阪府　持田敬志）

西：みんなどのようにしてバックナンバーを保管しているのでしょうね。

山：リニューアルを機に処分しちゃう人とかいるのかな……。

み：こらこら、ネガティブ思考にならない！でも他の雑誌と違って〝捨てない・手放さない〟って話はよく聞くので、嬉しいことだね。

休刊ですか？

（富山県　マ中佐）

山：出てますよー！

気になる前号の反響は？

西：前号の巻頭はRPG特集でしたね。

昔のパソゲーってあまり詳しく知らないので大変、興味深く読ませてもらいました。

（奈良県　クリムゾン・K）

み：PCゲームも好評だったね。

山：実はApple版の『Wiz』の写真が撮れなかったのが心残りです。

円丈師匠のお話など、懐かしくて嬉しかったです。

（静岡県　FD3S）

懐かしい。「ポプコム」昔読んでました。

（神奈川県　たぬきパンツ）

西：三遊亭円丈師匠へのインタビューは大好評ですね。

み：ワンコを飼ってたんでしょ!?　いいなー。

山：インタビュー中も部屋をとことこ歩いて、たまに師匠に甘えにくるんだよね。取材しながら癒やされたよ。

西：前号は前編でしたが後編はいつやるんですか？

山：間隔を開けてやろうと思ってます。さすがに同じジャンルを2号連続して特集すると、RPGにそれほど思い入れのない読者さんにはつらいでしょうし……。

色々なゲーム機のソフトが載っていて、遊びたくなることが多いです。…でも、もう少し熱いレビューが読みたいです。色々なコーナーがあるのはとても読み応えがあります。

（兵庫県　りんご）

西：これだけたくさんのゲーム機を扱っているのはウチくらいですよね。レビューもがんばります。

何だか知らないウチに購入してしまっていた。（愛知県　スカタン1号）

山：表紙を見ると買いたくなるサブリミナル表紙デザインだからな。さすがみどりさん。

み：あいあい。もっとホメてホメて〜！

実験的な構成がツボにきます！（香川県　Nei）

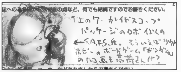
山：実験はレベル2に入る！

み：『スナッチャー』ネタ!?

西：電気用品安全法の記事への意見もいただいていますよ。

店からサターンとドリームキャストが消えた。泣けてきました。もう買えないのか……。（栃木県　山口英寿）

山：扱う店舗があったりなかったりと、混乱していますね。偏らず、冷静な視点で調べていきます。あと一部の方から「掲載した政党に肩入れしているのでは」とのご意見をいただきましたが、本誌はどこの政党にも属しませんし、偏った支持をすることもありません。



【東京都／岩崎康史】『カレイドスコープ』がアニメ化と聞いて驚喜してたら「銀盤カレイドスコープ」だった。僕の心は涸れ井戸状態……。



【大分県／ささ】史上最狭の絵師登場！　ディスクカードの差し込み口がこのくらいでしたよね。ファ美ちゃんを「ファ美たん」と呼ぶと『ファミ探』になるので気をつけよう。

ハガキ先生スキま！
（赤松先生ごめんなさい）

連載へのおたより

「全ファミ。」スペシャルをやってほしいです。（青森県　んまゅか）

山：今回、さりげなく増ページしてみました。

ファ美とツインに読者ページを担当してほしい。（神奈川県　告白の旅）

み：あっ、それはよい提案だね。

山：ファ美のイジェクトボタンのラインが、服の柄なのか谷間なのかで論争が起きてます。

み：てゆうかレスになってないし！

西：2人とも冗談言ってないでハガキ選んでください。

「幻のゲームを追え！」で『電線』（確かPS2）を調査してほしい。（北海道　狼）

西：「幻ゲーム」は反響が大きいですね。

山：期待していたソフトが発売されなかったって思い出は長い間ゲーマーやってるとあるよね。僕の場合はメガCDの『天外Ⅲ』とか開発初期の『イースⅣ』とか。

み：人気連載になりそうな気配!?

「ゲームの城」は終わってしまったんですか〜？（東京都　須田泰治）

西：投稿が少ないのは事実です……。

み：でも今回、カラーでプチ復活してますよー。詳細は98ページで！

山：自慢のゲーム環境を披露してみたい方！投稿、引き続き募集中です。

最近「妄想エンジン」のネタはバカゲーが多くないですか？　もしかして、トラウマの掘り下げコーナーになっていませんか？（福島県　ブレンバスタ）

西：担当の山本さん、どうぞ。

山：なってるかも……というのは冗談で、波多野さんとはメジャータイトルでの激アツな展開のネームも構想中ですので、ご期待ください！

西：アンケートの「読みたいコーナー」の欄にこんなコメントが寄せられていますよ。

レアソフト高額ランキング。（岐阜県　ハッチ）

山：ううっ……。

み：お、どうした急に。家が恋しくなった?

山：実は……。この前「ユーゲー」に載せたあるゲームが個人的に欲しくなって秋葉原に買いに行ったら……。中古価格が5桁にハネ上がってて買えなかったんだよー！　ちょっと前までは3～4千円だったのに（涙）。

西：何のソフトですか?

山：おしえないッ。名を載せるのが怖いー！

み：なんじゃそりゃ。早く家帰って寝なさい！

ゲーム話をしようじゃないか

「アウトラン2006』で半年振りくらいにXbox liveに復帰してみたらフレンドの1人が360版『MotoGP』体験版なんてものをやっていたので360が急に欲しくなっちゃいました。聞いた話では北米では来月くらいに発売だそうな。『カルドセプトサーガ』も『PSU』も出るみたいだし今が買いなのか!?　なやむ～。（資金はもちろん、置き場所にも）**

（神奈川県　デコイスト）

西：Xboxを遊び込んでいるゲーマーは海外ソフト所有がデフォルトですよね。

PCエンジンやメガドライブのタイトルも遊べるWiiに期待大！　パスワードの長いゲームが一発でセーブできたりしたらステキだなぁ。この件に関しても誌面で取り上げていただきたいですね。色んな世代の人に受けそうな気がします。

（奈良県　霜月緑郎）

西：ニュースペースでも載せましたが、Wiiのクラシックコントローラはいいですね。

山：PCエンジンの名作が復活するというのが個人的には嬉しいね。

俺の愛機CD-ROM2が逝った――。以前、妹が『天外II』やって以来押入にあったのだが、久々に火を入れたら既に逝った後だった。俺の青春。思い出。17年間ありがとう……。てか、誰か直して!?〝ソフトたち 本体無いと ただのゴミ〟コケカキイキイ心の俳句……。（大阪府　コケカキイキイ）

山：編集部のROM2も遊ぼうとしたらお逝きになってました。自宅の私物のROM2も最近壊れちゃって。悲しいことが重なるねぇ……。でもコアグラはまだ生きてる！

み：そーいやROM2ってこの前、初めて触ったんだけど面白いね。本体から離れてCDプレイヤーになったりして。夢がひろがるね～。

スーパー32Xとメガドライブをつなぐ短いコードが行方不明。どこにいったやら。

（岡山県　うどん）

山：あの短いコードをマスターシステムに使うと、メガドラ2用S端子ユニットがつなが

読者のショートレビュー

このコーナーは、読者アンケートの項目「最近遊んで面白かったゲームソフト名」と「その理由」に書かれた、読者の声を届けるコーナーです。

「ニュー・スーパーマリオブラザーズ」(DS)
●最高のジャンプアクションゲーム!!　気がつけば最近こんなに力強くボタンを押したことが無い
（秋田県　TANE）

「KOFマキシマムインパクト2」(PS2)
●様々なミッションをクリアしていくことにより、使用キャラが増えるのが楽しい。カーン兄妹がイカす。（宮城県　へっきー）

「スナッチャー パイロットディスク」(PCE・SCD)
●予告編がカッコイイ。いわゆる体験版だが買う価値あり
（北海道　狼）

「R・TYPE」(GB)
●初期のGBソフトの中では、かなり頑張っていると言える出来です（埼玉県　二代目伊集院光）

「FINAL FANTASYV」(SFC)
●システムは良いしキャラも嫌なのがおらんし、音楽もサイコーでした　（宮城県　結城ゆう）

「ドラッケン」(SFC)
●世間的にはクソゲー扱いになってるけど、SFC版音楽が個人的に大好き（千葉県　Keigo）

「銀河婦警伝説サファイア」(PCE・SCD)
●今で言う「萌え」なSTG。デキも素晴らしい
（青森県　KOU太郎）

「アニマルランド殺人事件」(MSX)

ってS出力できるって知ってた?

西：それ、本当ですか!?

山：前に北郷元編集長と試したらできた。

み：へ～。いろいろ試してみるもんだねぇ。

山：マークⅢでもできるかやってみようかな。

今後への要望と傾向と対策

せめて3分の1くらいはカラーにして欲しい。ゲームの紹介写真はもう少し考えて選んでほしい。　（埼玉県　太田隆司）

山：今回、カラーで16ページ増やしてみました。増ページは自分の念願でもあったので。コスト的には少しキツいんですけどね。

西：画面の撮影には苦労しますね。私は編集部に入る前はいろいろな本を作っていて、ゲームの攻略本も作ったりしていたんですが、攻略本の制作には「撮りたい写真が撮れなくて残業」というワナがあるんですよ。中ボスを倒せなくて残業とか(笑)。でも、どうしても撮りたいからがんばってしまうんですよね。

み：時間を犠牲にできる覚悟がないと、好きな仕事で食べていくのはツラいわよねー。

山：話の流れが良い具合に流れてきましたので、ここでひとつ連絡事項を。スタッフを一名、募集します。巻末の編集後記のページに必要事項を載せましたので、我こそは！という方はご応募ください。

西：また、来る8月12日には念願のイベントを開催します。当日は本誌でおなじみのアノ方や、特別なゲストも予定していますよ。

み：前にやったのが2003年だから、3年振りの大きなイベントになるんだね。てゆーか、某所の夏祭りと、もろかぶりじゃないの。

山：偶然です。他意はないですよ！

西：今回は本誌だけでなく、姉妹誌の「G-navi」と合同でのゲームイベントです。

山：一昨年の「ユーゲー夏祭り」は入場料無料で誰でも入れるイベントだったのですが、その反面、遠くからきたのに人が多くて入れない人がいたとか、大盛況だったのだけどいろんな反省もあって……。今回は整理券や入場料が発生してしまいます。すいません。なにせ、前回のイベントは大●●で。

み：ギャース!! アレな話をするな～！ 読者の夢が壊れるでしょ！ というわけでデザイナー権限発動で「●」に置き換えました。

西：詳細はホームページで追ってご連絡致します。4ページの告知ページをご覧ください。

み：みなさーん。8月12日はイベントで、9月2日は第2号が発売ですよー。イベントに本誌に、これから頑張りますのでよろしく！

一同：では、次はイベントか第2号でお会いしましょう！

●古いゲームなのですが、たまに再プレイしたくなるのです。特にクライマックスとエンディングの曲がいいし　（茨城県　のけもの）

『マイケルジャクソンズ　ムーンウォーカー』(MD)

●今までプレイした事がなかったのですが、いいゲームじゃないですか　（徳島県　GAS）

『数独』(DS)

●見た目は地味ですが、何度もリトライ…。この手のパズルは携帯機と相性がいいですね　（鳥取県　永田真空波動拳）

『テトリスDS』(DS)

●ゲームを始めて20年。初めてテトリスにハマりました。演出の勝利！　（兵庫県　DS addict）

『インフィニティ キュア』(NGP)

●携帯機でここまで作ってくれれば、満足ですよ　（岩手県　平間哲也）

『青春スキャンダル』(MKⅢ)

●ゲーセンでやってマークⅢで出ているのを知り、どうしても欲しかった。あれから約20年、ついに我が手に。感無量（大阪府　コケカキイキイ）

『ICO』(PS2)

●「手をつなぐ」ことの大切さを教えてくれた。エンディングで泣けた　（大阪府　コーダ）

『SIMPLE1500実用シリーズ 猫の飼い方　世界の猫カタログ』(PS)

●ロシアンブルー最高！（新潟県　茶カテキン）

『トライジール』(PS2)

●シューティングそのものが、短時間でこれほどの満足感を提供してくれる事に感謝　（静岡県　FD3S）



ゼノギアス

【東京都／阿部逸人】下のコーナーへ掲載予定だったけど、場所の都合でコチラへ。3サイズは公式ネタ？


新・鬼ヶ島

【静岡県／田中俊輔】鬼ヶ島へ出陣前の勇姿！　「天ちゃんのなぞなぞこ〜な〜」は全問正解できた？

読者イラスト界の一番星になれ！

イラストギャラクシー

元・ゲーム雑誌イラスト投稿戦士の本誌デザイナー・高橋がお送りするコーナー！　紙媒体に自分の絵が載る感動は誰よりも知ってるわよ〜！

テーマイラスト

今号から「テーマイラスト」コーナーがスタートしました！　水着鎧×剣だけが「女戦士」ではない意外な反響が!?

今号のテーマ「ゲームの中の女戦士」



ティル・ナ・ノーグ

【茨城県／IMF】お隣のティファたんとよい勝負の、ヘソ出しナイスバデー！　エルフミミコー!!



ファイナルファンタジーVII

【新潟県／黒須白晃】なんと、No.1素手ゴロ女ファイターが参戦!!　鎧の剣士だけが女戦士じゃない！



アレサ

【宮城県／のあのあ】まずは定番属性（おてんば×剣士）からいってみよー！　胸の谷間がまぶC〜☆



アテナ

【愛知県／弘崎まろ】イラスト常連の弘崎さんにピッタリのテーマ企画、今後もいきまーす！


ワルキューレの伝説

【愛媛県／セサミンX】愛しの戦女神様、あなたが存在しなければこの企画は生まれなかった。羽根兜に敬礼っ!!

僕にとって初めての「女戦士」といえば、『ドラクエIII』の戦士♀です。「あんな水着みたいな鎧ではたして防御力は大丈夫なのだろうか？」と子ども心に心配でした。
（東京都　山本悠作）

みな・なんだってー!?　編集長の「水着鎧」原体験って『ヴァリス』じゃなかったの？

次号のテーマ「オヤジキャラ」
渋い・ワル・ちょいモテ・ちょい○○なオジジを大募集!!

今月の大社長



【福島県／ブレンバスタ】「テクノソフト」ネタとセットのご投稿でしたが「ポリゴンいっき」にも期待したいのでー。

円丈のドラゴンスゲイヤー？



【静岡県／シンヤ】いつもイラストコメントを送ってくださってサンキューです！　円丈師匠、ウチの雑誌でも連載してくれないかなぁ～？

おたより超募集!!

やばいよやばいよ！　リニューアル１号目だというのに、投稿採用率が急上昇!?（実話）。そこで!!

レビュアーはキミだ!【読者のゲームレビュー】

実際に遊んだゲームの魅力を伝えたい、という方はこちらまで！　テーマは自由。文字数は200～1200文字以内でお願いします。

遊んだ数だけ友がいる【ゲームキャラ偉人伝】

主人公やヒロインから味のある脇役キャラまで。ゲームで見つけた気になるアイツを語ってくれ！　燃えでも萌えでも何でもウェルカムだ！

面白い取説を探そう!【取説図書館】

ストーリー紹介がマンガになっているとか、妙に凝った取説を見つけたら教えてください。コピーを取って送ってもらえるとなおよろし！

あのゲームはどこへ!?【幻のゲームを追え!】

発売中止になってしまった、消えたゲームに想いをはせるコーナー。当時の雑誌記事やチラシ、販促品などを発見したら情報提供求ム！

ピコピコも鳴きメロも大好き!【ゲーム音】

自分の思い出の名曲、好きな作曲家、お気に入りのサウンドトラック……。これ聴いてみて！　と人に薦めたいゲーム音楽の話題を募集！

ゲーム×写真【Free Playトップ写真】

本誌ライターが自由にゲーム話をする大好評コラム「Free Play」。タイトル部分に入る「写真作品」をデジタル投稿限定（※１）で募集します！「ゲームのある風景」や「みんなでワイワイゲーム中」など"ゲーム"がテーマであれば、その名のとおり何でも自由！　ただし、人物の写真を撮影・投稿するときは、モデルからその旨ちゃんと許可をもらってから投稿してね。また、著作権や肖像権に反する撮影物の投稿はご遠慮ください。ゲームサイドとのお約束！

★デジタル投稿のきまり★

(※1) 画像サイズは横組み640×480ピクセル以上推奨。実際に使用される寸法は縦46.25mm×横122.5mmです。なお、投稿作品は制作の都合上、任意でトリミングさせていただく場合がありますので、ご了承ください。

(※2) デジタルCGのファイル形式はPSD・PICT・BMP・JPEGのいずれか、画像解像度はカラー／グレースケールが350dpi、モノクロ二階調が600dpi。イラストの寸法はハガキサイズ（148mm×100mm）、メディアはMOおよびCD-Rでお願いいたします。なお、お送りいただいたメディア類は返却いたしませんので、ご了承ください。文書・写真・イラスト作品は、すべてEメールでも受け付けております。右記アドレスまでご応募ください。

なんでも話して!【読者のゲーム話】

「今、このゲームにハマッている」「ゲーム対戦時の珍エピソード」などなど、たあいもない話を募集中。特にオチのない話でもOKです。一発ネタも大歓迎！

異議ありッ!【本誌感想】

本誌を読んで感じたこと、思ったことを教えてください。記事で扱ってほしいゲームや、特集・企画などのリクエストも受付中です！

ゲーム部屋をさらせ!【ゲームの城】

ゲーム機の置き方やソフトの収納法など、自分のゲーム環境を写真に撮って投稿しよう。量よりアイディアで勝負！これは自慢ではない。研究だ！

ラクガキ感覚で!【イラストギャラクシー】

ゲームキャラのイラストを描いて送ってください！　ハガキやデジタルCG（※２）、いずれもOK。造形物の写真なども受け付けます。絵に自信のない人も、文字ネタと合わせて描けば立派なイラスト作品だよ！　毎号募集の「テーマイラスト」コーナーもよろしく～。

キミの絵がトップを飾る!【扉絵イラスト】

なんと「ユートピア」の扉絵イラストを、読者の皆様から大募集！　縦123mm×横58mmのサイズで描いて送ってね!!　条件は上記「イラストギャラクシー」と同様。編集部員の似顔絵（想像図）でもいいですよ～。タイトルロゴ部分は適当にスペースを空けてくださると嬉しいです。皆様から作品が来ないと、毎号「千葉県／永遠の14歳」さんのイラストが載ってしまうかも……た、助けてくださいッ!!

すべてのコーナーのあて先

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社
「ゲームサイド編集部」各コーナー 係

Eメールアドレスはこちら!
gameside@microgroup.co.jp
※メールの「件名」にコーナー名をご記入ください！

★次号（Vol.02）〆切は**8月2日**（水）消印有効！★

たくさんのご応募、お待ちしてまーす♪

ガイアシード
メールプラーナほか

投稿者◎兵庫県／菅原敬

この「読者のゲームレビュー」は、読者の投稿作品を紹介するコーナーです。自分が好きなゲームについて、ぜひ熱く語ってみてください。投稿は下の応募要項に従って送ってくださいね。

プレステソフトは、音楽CDでも楽しめるんです

ワゴンセールに目がくらんで、プレイステーション2も買わずに買いあさった初代プレステソフトが200本。ところでプレステのソフトは、音楽CDとしても使える物が混じっている。なぜかマイナーなメーカーほど充実（？）しているようなので、いくつか紹介してみたい。

○ガイアシード（テクノソレイユ）

知る人ぞ知るシューティングの佳作。しかしその実体は28トラックもの名曲を擁する音楽CDでもあるので、マニアならぜひ欲しい。ボイス集の後に最終面の曲を持ってきたりして、かなり出来が良い。私は毎日聴きたいぐらいだ。しかしCDプレイヤーの読み込みがにわかに怪しくなってきた。プレステソフトとCDプレイヤーの相性が悪い（壊れます！）と実感。

○メールプラーナ（ガスト）

遊牧民なのか神々なのか、あいまいな人々が草原でしのぎを削り合うこのSLG作品も、20曲以上を収録した名曲CDといえる。ガストはこれ以外にも充実しており、『ロビンロイドの冒険』『マリーのアトリエ』『黒い瞳のノア』でも1曲入っているのを確認。しかしこの作品だけなぜか曲目が多いと、「もしやお前、容量の少ない分音楽で…」と下衆な勘ぐりをしたくなる。これら名盤たちの生まれた理由が、何かのフォローや開発の無念だったりしたら、考え過ぎだとしても面白い。

○バウンダリーゲート（ビクターインタラクティブソフトウェア／パックインソフト）

3DRPGであるこの作品は、前代未聞の80トラックものボイス集を抱えている。さ、さすがはビクター……。全シーンの声がかけられるが、本編でぜひ聴きたい。攻略法求む。

○響弩機兵ガイブレイブⅡ（アクセラ）

これはゲーム本編のおまけだが、声優さんの座談会が収録されている。しかし話題は彼らの引越しに関する雑談で、『ガイブレイブ』ほったらかし。攻略本からあふれる開発陣の愛情を思うと、その温度差にちょっとダメージを受ける。なお、このシリーズのソフトにはどれも1曲ずつ演歌調の同じ曲が入っていた。

○快適天使（テクノソレイユ）

トラックはひとつで「このCDロムは～」の警告で始まるが、本編よろしく他のキャラが出番うんぬんとモメ始め、主人公の崇拝する社長のはちゃめちゃな経歴を流し始める寸劇が入っていた。人気や印象はどうあれ、まさに作品内ではキャラを演じ続けた声優の仕事ぶりにちょっぴり感動。

余談だが、PSソフトは1トラックは必ずゲームプログラムで、まれに2トラックまで埋まっている物もある。それらの時間（長さ）を捜査して各メーカーの傾向を調べたら面白いかと思ったが、思えば容量が多いほど面白いゲームとは限らないのであった。

みなさんも一度回してみてはいかが？

＞＞From「ゲームサイド」編集部

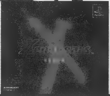
紹介の切り口がいいですね。可能であれば、CDで再生することによる危険性をもう少し触れてほしかったです。でもソフトによっては警告音声がキャラのかけ合い会話だったりして、何だか得したような嬉しい気分になるんですよね。このような1本のゲームにとらわれない、自由なレビューもお待ちしてます。（西村）

読者投稿募集！

このコーナーでは、読者のみなさんからゲームレビューの投稿を募集！　あなたも自分が大好きなゲームについて、熱く語ってみませんか。機種やジャンルなどはオールフリー！　投稿希望の方は、「文章量1200字以内」の規則に従って下記住所までお願いします。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社「GAMESIDE」編集部「読者のゲームレビュー」係まで

ゲーム系のライターも引き続き募集中です。



Xenogears（ゼノギアス）

●ハード：プレイステーション
●メーカー：スクウェア　●ジャンル：RPG
●発売日：98.2.11　●価格：6800円

投稿者◎東京都／阿部逸人

今、『ゼノギアス』についてあえて語りたい!

『ゼノギアス』。本作は自分が冒険者になるRPGではない。その逆、究極のストーリー重視型である。ディスク2はRPGというより小説。それでもシナリオの良さは、誰も否定出来はしないだろう。キャラ、そしてメカの魅力に溢れた良作だ。この作品を素通りしては勿体ない。この場を借りて語らせて頂く。

本作のキャラに命を吹き込んだデザイナーは、田中久仁彦氏。驚異の遅筆作家だが、センスは抜群。彼の手になるキャラ達は、心に傷を持ちつつも強く生きる。親との確執、残酷な運命を乗り越えて行くキャラ達には共感を覚える。特に主人公の忘れたかった幼少期のトラウマが、他人事とは思えない。TVの前のぼくは、主人公と一体化し理想的なクライマックスを楽しむ事ができた。

本作の戦闘システムを軽く説明すると、各ボタンに応じ、小・中・大攻撃が出せ、押した回数で次第に必殺技を覚えるというもの。また手間はかかるが、ポイントを溜めれば1回に複数の必殺技を出せる「連殺」も有り、4桁ダメージを出せて楽しい。で、いよいよ本作の目玉・ギアである。ギアとは本作の世界に普及する人型メカ、要はMSやレイバーだ。ゲリラ的存在の主人公達も、各キャラに合ったギアを持つ。ギアには戦闘やメニューで自由に乗り込め、戦闘システムも少し変わる。強力だがHP回復手段が限られ、行動するたび燃料を消費するので、ダンジョンではほど良い緊張感を得られる。脚本上でも大活躍し、当初は主人公の村を壊滅させた悪魔として描かれたり、逆に帝都の大勢の人々を爆弾戦艦の特攻から救ったりもする。だが後半、凶悪なパワーアップを果たした宿敵にやられ（こーゆーの「逆転イッパツマン」以来苦手だ。大破するフラッシュキング、勇気を砕かれるガオファイガー、嗚呼！　←落ち着け）てしまう。長い戦いの末に、物語は小説モードに突入。怒涛の展開が待ち受ける。惑星全土を襲う危機！　空は敵に覆われた！　ここで「ウルトラ〇ャンプ」の某漫画を連想して頂いては困る。本作はこの展開に正面きって挑み、破綻することなく伏線を消化して行くのだ。主人公は全ての呪いを断ち切り、主役ギアの最終形態「ゼノギアス」を得て（タイトルの意味が明らかに！）、全ての人の願いを込めて決戦に挑んでいく……。

音楽も特筆ものだ。作曲者の優しさが伝わってくる。各地方の文化やキャラの心情、緊迫感といったものがあますところ無く表現され、音楽に疎くて上手く解説出来ない僕も、サントラCDは一生売らないと決めた。

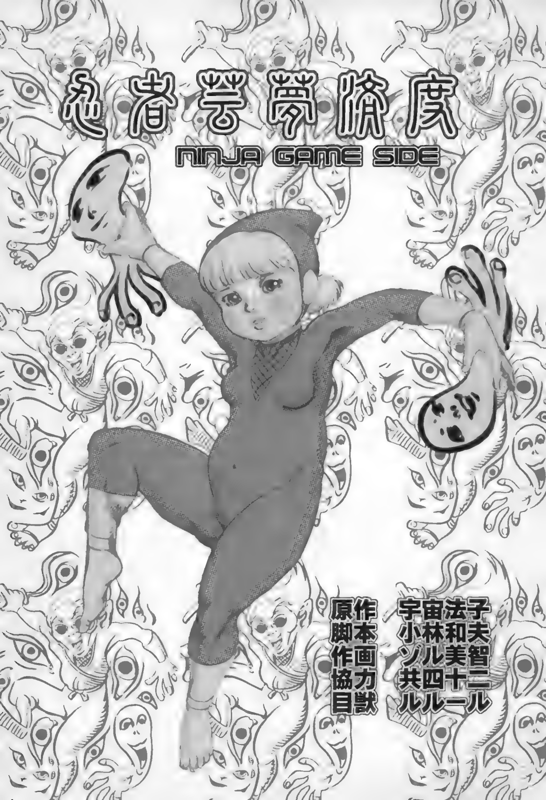
このように魅力的要素の多い本作。続編やリメイクがファンの願いだ。劇中、全ての願いを叶える存在「ゾハル」に頼みたい。そして一人でも多くの方が本作を手に取って下さるようにとも。本作を創って下さった全てのスタッフに感謝を捧げて筆を置きたい。

追伸。ぜひ2周目のプレイを！　初プレイで気付かなかった細かい伏線があって楽しいですよ。

＞＞From「ゲームサイド」編集部

文章から「ゼノギアス」が好きで、他の人にもプレイしてほしいという気持ちが伝わってきます。しかし一方で、戦闘や登場メカなど語るテーマを広げすぎた感もあり、やや散漫な印象も受けました。また途中、ロボットアニメを例えにしたのは、ちょっとマニアックだったかもしれません　（西村）


全ての漫画が「闘うヒロイン」です！ 非常に偏った漫画雑誌です！
隔月刊
COMIC
ヴァルキリー
隔月刊コミックヴァルキリー
VOLUME 01
表紙 宇岐多冬梧
創刊第一号
KTCからお子様でも買えちゃう全年齢対象の漫画雑誌を創刊！
ドキドキがある！
闘うヒロイン
FIGHTING GIRL
オンリー漫画雑誌！
COMIC
インフィニティブルー
KEN
BLANGEL
渡瀬行人
宇岐多冬梧
館尾冽 柴山薫
鈴木典孝
あの伝説のゲームがコミックで復活！
夢幻戦士
ヴァリス
ZOL 原作：日本テレネット
編集・発行：キルタイムコミュニケーション
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル1F
http://www.comic-valkyrie.com/
2006年7月25日創刊!!


忍者芸夢済度
NINJA GAME SIDE
原作 宇宙法子
脚本 小林和夫
作画 ゾル美智
協力 共四十二
目獣 ルルール


天正十五年（２００６年）ゲーム業界に吹き荒れる斜陽化の嵐は、市場を荒廃させ、生き延びるために手段を選ばなくなったゲームメーカーは、罪なきゲームマニアを食い物にしてなおも金を搾り取ろうとするのだった
うう…むごい！また広告に騙されてこんなクソゲーを…
これではマニアはショックで死ぬのも当然だ！
むっ？
ヒョォォォォォォォ
ククク…おぬしら卑しいゲームマニアの分際で思い上がりおって…
それではどうあってもわしらの[redacted]を買うのはいやだと言うのじゃな…？


そ、そうだ!
いくら、わしら
ゲームマニアが
物好きで頭がおかしくて
人生にロクなことがなくて
異性に縁もないから
せめてゲームに現実逃避
してるといっても
もうがまんできねえだ!
なんて、買えるもんけえ!
フフフ…おぬしら
いらぬことに感づいて
しまったようじゃな。
我らに
逆らった者が
どのようになるか、
知らぬか…
チョ
パッ
ひーッ!!


ハーーーッ
ドガ
[redacted]
バッタリ!!
くくくく…塵芥か虫ケラに等しきマニア共が、わしら崇高なるに刃向かおうなどと、不遜極まる妄想を抱くからこうなるのよ。
ヒュオオオオ
おぬしらは、ただを黙って購入しておればそれでよいのじゃ…!
わははは!
な、なんということだ! かつては前途有望な青少年の人生を狂わせいたいけなゲームマニアを育成しては業界の活性化をはかっていたメーカーが…いまや脳年齢に夢中の団塊世代に狙いを変え、
未だに[redacted]とか抜かしている駄目で社会的脱落者なマニアをしゃぶりつくし、根こそぎ見捨てようとしている! 自業自得かつ当然の帰結とはいえ こ、こんなことが許されていいのか!


それが許せぬか…
ならばどうしようと
言うのじゃ。
このじじい
一体いつの間に？
[redacted]だがこの姿は、
[redacted]とも思われぬ…
あッ
お、おそれながら、
あなた様を、
[redacted]
名のある[redacted]ような
[redacted]と
お見受けいたします！
お教え下さい！
私たちマニアはこれから
どうしたら
よいのでしょう！
うむ、よくぞ問うた…！
ゲーム業界がシュリンクを
続ける今日、我々マニアは
もはや絶滅危惧種であり、
マーケティングの
メインターゲットと
成り得ぬが定め…。
今後ゲームビジネスが
息を吹き返したとしても
それはかつてのような
待ちハメや弾幕といった
偉大な栄光とはかけ離れた
ロハスでデトックスな
フヌケたものと
なるじゃろう。
わしの名は
芸夢済度（げーむさいど）
世のゲームを済度する…
つまり導く者じゃ
[redacted]



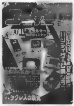
新たな編集方針で躍進する「GAMESIDE」次号に期待しよう！

ユーゲー ユーゲーDX バックナンバーのお知らせ


2005.01 No.16


2005.03 No.17


2005.05 No.18


2005.06 No.19


2005.08 No.20


2005.10 No.21


2005.12 No.22


2006.02 No.23


2006.04 No.24


2006.06 No.25


No.01-04 STAGE 1


No.05-08 STAGE 2


No.09-12 STAGE 3

ユーゲー＆ユーゲーDX　新作だけがゲームじゃない！　時代を超えるゲーム専門誌

2005年1月号◎No.16（定価860円）
■読者投稿連動企画・みんなのゲーム評議会
■僕たちの好きな もえるゲーム
■シリーズ特集Part9：桃太郎電鉄

2005年3月号◎No.17（特別定価890円）
■悠久のゲームメーカー　F・O・Gのすべて
■帰ってきた！　外伝ゲームの逆襲
■パっと遊べてズルズルはまる パズルゲーム特集
■お年玉特別付録：「クインティ」サントラCD

2005年5月号◎No.18（定価860円）
大作に隠れた2004年の名作ゲームを徹底捜索！
■ユーゲーAWARD2004
■8BIT! アクションゲームズ 輝けるゲームアイディア

2005年6月号◎No.19（定価860円）
■ハンディゲーム機グラフティ
■3Dダンジョン 探索の達人
■シリーズ特集Part10：ヘラクレスの栄光

2005年8月号◎No.20（定価860円）
■語り継がれるゲームがある・Falcomの世界
■忍を極める秘伝の書 忍者ゲーム特集
■特別付録：ファルコム公認特製ステッカー

2005年10月号◎No.21（定価860円）
■スーパーファミコンメモリーズ
■シリーズ特集Part11：SaGa～サ・ガ～
■特別付録：ファイアーエムブレムトラキア776＆ファミコン探偵倶楽部PART II ミニポスター

2005年12月号◎No.22（定価860円）
■ゲームメーカー・トレジャーの軌跡
■隠れキャラ列伝 ～ファミコン編～
■絢爛！　プリンセスゲーム舞踏会

2006年2月号◎No.23（定価860円）
■好きだぜ！Xbox ～俺たちの宝箱～
■いろいろあったね。コントローラ・スピリッツ
■「ファミコン必勝本」同窓会インタビュー

2006年4月号◎No.24（定価860円）
■ドリームキャストは終わらない
■学園ゲーム入学案内
■「電気用品安全法」緊急レポート

2006年6月号◎No.25（定価860円）
■誰もが夢見たファンタジー!! 王道RPGの伝説【前編】
■「電気用品安全法」追跡レポート
■シリーズ特集Part12：エストポリス伝記

ユーゲーDX

No.01～04◎STAGE 1（定価2100円）
ユーゲーNo.01～No.04にナイスゲームズの連載も収録した超豪華保存版！　カラーページも完全再現。書き下ろしも収録。

No.05～08◎STAGE 2（定価2100円）
ユーゲーNo.05～08までをほぼ完全収録。恒例の書き下ろしに加え、伝説のイベント「ユーゲー夏祭り」(2003年8月開催)で配布された「ユーゲー限定版」も一部特別収録した愛蔵版。

No.09～12◎STAGE 3（定価2100円）
ユーゲーNo.09～12を収録した、豪華総集編が登場！ディスクシステム＆NEOGEO特集、書き下ろし企画「ゲーム名探偵人物録」など企画も盛りだくさん！

購入方法

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させていただいております　書店さんを通しての販売となりますことをご了承ください。お近くの書店にて「欲しい号数」「冊数」「住所、氏名、電話番号」をお申し付けください
なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。
◆「ユーゲー」No.01～15は完売いたしました　★定価はすべて税込です

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE
GAME SIDE ゲームサイド

定期購読のごあんない

奇数月3日発売予定
年6回発行

◎一年間の定期購読価格◎
定価860円(税込)×6回
＝5,160円

「ゲームサイド」のご購入には、
ご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読を、ぜひご利用くださいませ。

お申し込み方法

手続きは簡単です。巻末に綴じ込んである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、
郵便局窓口に必要金額とともにお申し込みいただくだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

ご注意

○定期購読をお申し込みされる際には、発売日の2週間前までにお申し込みください。
○締切以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
例：次号10月号からお申し込みされる場合は、2006年8月18日(金)までにお申し込みください。
○本誌巻末の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は
受けつけかねますのでご了承ください。
○ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入ください。
特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
○定期購読期間中の途中返金については、受けつけかねますのでご了承ください
（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。
○住所を変更された場合は、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。
○定期購読の最終月に継続ご案内用紙を同封させていただきます。

①巻末にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。
この際に、「払込取扱票」と書いてある所から「払込金受領証」を決して切り離さないようご注意ください。
②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」のうち「新規」を丸で囲んでください。
③通信欄の「購読期間」に何号からご希望かをご記入ください。なお、期間は1年のみです。
④ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入ください。
⑤右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。
⑥すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に代金を添えて提出してください。

※通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、
お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

◎お問い合わせ先◎
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL：03-3206-1641　FAX：03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土・日・祝日を除く平日AM 9：30～12：00、PM1：00～6：00までとさせていただきます）
E-mail：hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲームサイド・定期購読」とご記入ください）

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE GAME SIDE ゲームサイド

2006.8 Vol.01

読者アンケート

「ゲームサイド」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。今後の企画の参考にさせていただきますので、よろしければご意見ご感想をアンケートにてお寄せください。お答えいただいた内容、ご住所のごく一部とお名前（ペンネーム）は、「ゲームサイド」誌面に掲載させていただく場合がございます。

Q1　ご希望のプレゼント品の番号
（P.161参照　応募締め切りは7月31日です）

Q2　今号を買った動機は何ですか？（複数回答可能）
1.（　）の記事が載っていたから【下記記事番号でお答え下さい】
2.無料配布小冊子を見て　3.「ユーザー」から買い続けている
4.友人に薦められて　5.表紙がよかったから
6.なんとなく

Q3　面白かった記事、不満があった記事を下記記事番号にてお答え下さい。理由などありましたらご記入ください

Q4　あなたが普段買っているゲーム誌はどれですか？（複数回答可）
1.週刊ファミ通　2.ファミ通PS2
3.ファミ通XBOX360　4.アルカディア
5.ファミ通DS+キューブ+アドバンス　6.ファミ通WaveDVD
7.電撃プレイステーション　8.電撃G's magazine
9.電撃PS2　10.ゲーマガ
11.デンゲキニンテンドーDS　12.ニンテンドウドリーム
13.GAME JAPAN　14.コンプティーク
15.ゲームラボ　16.コンティニュー
17.その他

Q5　あなたの好きなゲームのジャンルを教えてください。（複数回答可）
1.RPG　2.アクションRPG
3.シミュレーションRPG　4.シミュレーション
5.アドベンチャー　6.アクション
7.シューティング　8.ファーストパーソン・シューティング
9.格闘アクション　10.スポーツ
11.パズル　12.レース
13.アダルト　14.同人　15.その他

Q6　ゲームソフトを購入する費用は月にどのくらいですか？（ひとつだけ）
a.～2000円　b.2001～5000円　c.5001～10000円
d.10001～20000円　e.20001円～

Q7　ゲームを週に平均どのくらいの時間プレイしていますか？（ひとつだけ）
a.30分未満　b.30分～1時間未満　c.1～2時間未満
d.2～5時間未満　e.5～10時間未満　f.10～20時間未満
g.20時間以上

Q8　ゲーム機以外で今一番ほしいものは何ですか？（ひとつだけ）
1.液晶、プラズマディスプレイ　2.ビデオカメラ
3.ポータブルオーディオプレイヤー　4.携帯電話、PHS
5.デジタルカメラ　6.カーナビ
7.パソコン（ノートパソコン）　8.オートバイ　9.車
10.DVD＆ハードディスクレコーダー　11.その他

Q9　ゲーム以外の趣味は何ですか？（複数回答可）
1.読書　2.カラオケ
3.DVD、ビデオ鑑賞　4.音楽
5.パソコン、インターネット　6.各種スポーツ
7.スポーツ観戦　8.バイク、車
9.自転車　10.映画、演劇鑑賞
11.釣り　12.カメラ
13.プラモデル、ラジコン　14.旅行
15.パチンコ、パチスロ　16.競馬、競輪など
17.ファッション　18.オーディオ
19.漫画、アニメ　20.その他

Q10　インターネットを利用していますか？
1.はい　2.いいえ

「はい」と答えた方は、週に平均どのくらいの時間を利用していますか？（ひとつだけ）
1.30分未満　2.30分～1時間未満
3.1～2時間未満　4.2～5時間未満
5.5～10時間未満　6.10～20時間未満
7.20時間以上

Q11　現在購入を考えているハードは何ですか？（複数回答可）
1.PS3　2.Wii
3.Xbox360　4.GameCube
5.PSP　6.NintendoDS Lite
7.PS2　8.ゲームボーイミクロ
9.その他

Q12　ゲームソフトを購入するときの情報源は何ですか？（複数回答可）
1.ゲーム誌　2.インターネット
3.店頭　4.テレビ
5.その他

「ゲームサイドVol.1」記事番号

インターネットでの応募

ネット上で簡単にアンケートに答えられるwebアンケートを設置予定。詳細は「ゲームサイド」公式サイトにて
http://www.microgroup.co.jp/gs/

ハガキでの応募

巻末にあるハガキに必要事項を記入のうえ、50円分の切手を貼ってお送りください。

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE
GAME SIDE ゲームサイド 読者プレゼント

2006年 7月31日 消印有効

リニューアル創刊を記念して、ゲームソフトやグッズ（攻略DVD＆「DS Lite」用アクセサリ）をプレゼント！　たくさんのご応募お待ちしています！

❶攻略DVD「THE ACES OF HIGH 雷電」
（INHさんご提供）　**2名様**
攻略DVDには『雷電』シリーズ1000万点プレイを収録！　購入特典の音楽CD＆公式設定資料集も見逃せない！

❷USB充電ケーブルLite
（ユーゲームコーポレーションさんご提供）　**3名様**
PCのUSB端子で「DS Lite」の充電が可能なアクセサリです

❸DS Carry Case for Lite
（ユーゲームコーポレーションさんご提供）　**3色各1名様**
アウトドアで「DS Lite」を楽しむ人に最適なキャリングケース。ブラック・グレー・ブルーの色違いをそれぞれ1名様

❹プロテクトフィルムキット for Lite
（ユーゲームコーポレーションさんご提供）　**3名様**
「DS Lite」の液晶画面を保護するシリコンシール。上下画面2枚セットで、カット不要のお手軽さが魅力！

❺PS2用『OZ -オズ-』（提供：編集部）　**1名様**

❻Windows『ブルーフロウ』（提供：編集部）　**1名様**

❼DS用『押忍！ 闘え！ 応援団！』
（提供：編集部）　**1名様**

❽DS用『BLEACH DS 蒼天に駆ける運命』
（提供：編集部）　**1名様**

❾PS用『スラップハッピーリズムバスターズ』
（リョウジマさんご提供）　**1名様**

❿PS用『ロボトロンX』（リョウジマさんご提供）　**1名様**

⓫PS用『超光速グランドール』
（小野智秋さんご提供）　**1名様**

⓬PS用『ノベルゲーム詰め合わせ』
（CD-ROMのみ　コマイヌさんご提供）　**1名様**

⓭PS用『アーマード・コア』（提供：編集部）　**1名様**

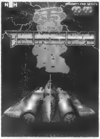
⓮PS用『サイレントヒル(PS one Books)』
（提供：編集部）　**1名様**

⓯PS用『幻想水滸伝（PS one Books）』
（提供：編集部）　**1名様**

⓰SG-1000用『ハッスルチューミー』＋ステッカー
（ゲームカセットのみ　提供：編集部）　**1名様**

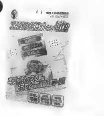
⓱探偵神宮寺三郎　小説2冊セット
（営業部八木さんご提供）　**1名様**

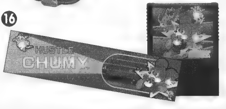
⓲図書カード1000円分（提供：編集部）　**1名様**

❶


❷


❸


❹


⓰


応募要項

プレゼントを希望される方は、本誌に付属しているアンケートハガキにプレゼントのナンバーと、住所・氏名・年齢など必要事項を記入のうえご投函ください。個人情報に該当する項目は、プレゼント発送に利用させていただきますが、お答えいただいた内容やご住所のごく一部とお名前（ペンネーム）を、誌面に掲載させていただく場合がございます。またゲームソフトは特に断りがない場合、開封済の物になりますのでご了承下さい。

ユーゲー6月号No.25　読者プレゼント当選者発表（敬称略）

●コントローラ「UGAME コントロールパッド3」：東京都/丹羽裕輔、和歌山県/杉浦和則、長崎県/合原大樹　**●CD「ワイルドアームズコンプリートトラックス」**：北海道/瀬能文子　**●DVD・CD「トゥエルブスタッグ&トライジール」**：鳥取県/瀨本隆、秋田県/菊池大志、埼玉県/中島輝　**●DC用「UNDER DEFEAT」限定版**：広島県/大野豊和　**●SG1000用「ザ・ブラックオニキス」**：岩手県/平間哲也　**●MK Ⅲ用「破邪の封印」**：徳島県/田宮圭一　**●PS用「グリントグリッター」**：山梨県/田村真之介　**●PCE用「邪聖剣ネクロマンサー」**：千葉県/藤原孝之　**●MD用「ファンタシースター千年紀の終りに」**：東京都/村松貴美子　**●書籍「ファミダス」**：愛知県/吉田祐、兵庫県/柴田千里、兵庫県/田中勝也、新潟県/山崎裕基、高知県/猪野高広　**●図書カード1000円分**：茨城県/堀込真咲　**●PS2用「ガラクタ名作劇場ラクガキ王国」**：岡山県/原雅人　**●SS用「デビルサマナーソウルハッカーズ」**：山口県/二階堂明人　**●SS用「テラ ファンタスティカ」**：群馬県/羽鳥尚子　**●SS用「魔法学園LUNAR！」**：徳島県/片岡憲治　**●FC用「真田十勇士」「桃太郎伝説」セット**：宮城県/秋田香純　**●DC用「ファンタシースターオンライン」**：大阪府/原英幸　**●MD用「サンダーフォースⅣ」**：神奈川県/宍戸久美　**●PS用「赤川次郎 魔女たちの眠り-復活祭-」ほかセット**：奈良県/大谷直也　**●PS用「ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち」ほかセット**：福岡県/山本二郎　**●FC用「ヘラクレスの栄光」SFC用「Ⅲ」「Ⅳ」セット**：北海道/八杉克政　**●SS用「ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート」**：愛知県/村上大介　**●MCD用「電忍アレスタ」**：神奈川県/宮澤秀夫　**●攻略本「イースⅣ 冒険ガイドブック」**：岡山県/山口留津子　**●電撃CD文庫「エメラルドドラゴン」ほかセット**：大分県/髙木裕　**●アイロンプリント リンクス&「松本了の株式必勝学Ⅱ」**：大阪府/井上健二

STAFF

●発行人 武内静夫
●編集人 武内静夫
●編集長 山本悠作
●編集 西村将浩

●編集協力
天野譲二(TOKYO-MEGAFORCE) 飴尾拓朗(G-trance)
池谷勇人 卯月 鮎
大澤良貴 神楽陽子
勝田 周 河合桃子
北郷 健 クロノスケープ
恋パラ支部長 鴫原盛之
芹澤正芳(武蔵野プロ) 巽 吟子
高木啓多 竹之内純一
CHIEF 冨島宏樹
長門克弥 罰帝(G-trance)
パラワン 昼間たかし
藤井宏幸(武蔵野プロ) ヘラクレス
前川 弘 真野妖区
水野隆志(M2) midi(phonio)
森瀬 繚(クロノスケープ) 山田雅巳
箭本進一 夢崎
鷲尾トモノリ(M2)

●表紙イラスト 坂本みねぢ

●漫画・イラスト 雑君保プ
ゾルゲ市蔵
波多野ユウスケ

●タイトルロゴ&表紙デザイン
髙橋みどり(マイクロハウス クリエイティブ事業部)

●本文デザイン マイクロハウス クリエイティブ事業部
高橋みどり
堀なおみ
横尾朋美

●販売営業 浜崎 肇 清水俊雄
八木司郎 山田浩樹
高崎文彰 梅 友則
吉田 遼

●広告営業 高崎 聡
福田健太

●印刷 凸版印刷株式会社

EDITOR'S VOICE

再度遊びたい、何度でも遊びたいゲームを見つけられる雑誌にしたい。そこで「ゲームサイド」がスタートしました。「ユーゲー」では賛否の分かれていた年1回の企画「ユーゲーAWARD」はページを縮小し連載「ゲーム名作選」として新作・準新作の記事をお届けします。レトロゲームの連載も強化。ページもカラーで増量しました。ご意見、お聞かせください。(山本)

度を越した忙しい6月でした……。本誌と「DX STAGE3」、子どもの入院(無事退院しました)が重なり、気づけば太陽の姿を仰いでないような……。月並みですが、子どもの安らかな寝顔が一番の元気の素ですね。やっと出来上がった創刊号、みなさんどんな感想をもたれたでしょうか? これからも本誌の応援、お願いいたします。(西村)

ライター、編集スタッフ募集!!

ゲームサイド編集部では、誌面の充実を図るため、ゲーム関連の原稿を書いていただくライターと、本誌編集スタッフ(アルバイトor契約社員)を募集しております。

■ライター応募要項■

・編集やライターなど実務経験のある方(フリー・専属問わず)や専門知識に優れた方はもちろんのこと、未経験者も歓迎いたします。

<必要書類>

①履歴書 (PCのメールアドレスを明記)

②自由課題(ゲームソフトの紹介文や、ゲームをテーマにしたコラムなど。形式は自由)

※経験者の方は、雑誌や書籍などに掲載された記事を同封。

■編集スタッフ応募要項■

・定員一名。社会的常識のある者に限る。

・過酷な制作作業にも耐えられる健康管理と信念が必須。

・経験者優遇。契約条件(アルバイトor契約社員)は応相談。

<必要書類>

①履歴書 (PCのメールアドレスを明記)

②A:実際に遊んで面白かったゲームソフトの紹介文
B:ゲームに関連するテーマの記事(テーマは自由)
AとBの記事各1200字以内で作成し同封(Aを2点、Bなしでも可)

③本誌(ユーゲー含む)を読んでの感想文「テーマ:本誌のつまらない点と、その改善点」800字以内

※経験者の方は、雑誌や書籍などに掲載された記事を同封。

応募の際はgameside@microgroup.co.jpまで、書類発送完了の旨をメールにてご連絡ください。応募から2ヶ月が経過しても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。また、応募書類等は返却することができませんので、あらかじめご注意ください。

「面白いゲーム雑誌を作りたい!」というような熱い情熱を持った方のご応募をお待ちしております!

応募先
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
GAMESIDE編集部「ライター募集」「スタッフ募集」係

NEXT ISSUE

読者が選ぶ! ゲーム名作選

Close Up! フロム・ソフトウェア キングスフィールドの世界(仮)

幻の未使用シナリオを入手!?
幻のゲームを追え!【特別編】

ほか、さまざまな企画が進行中!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

GAMESIDE 10月号(Vol.2)は 9月2日(土)発売予定!

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE
GAMESIDE ゲームサイド

2006.08 Vol.01
ゲームサイド 2006年8月号 Vol.1
平成18年8月1日発行第3巻第4号通巻27号

㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
編集部 TEL 03-3551-8589 FAX 03-3551-1208
販売部 TEL 03-3206-1841 FAX 03-3551-1208
広告部 ㈱マイクロマガジン社 広告営業課(高崎 聡)
レップ営業部(福田健太)
TEL 03-3555-1208 FAX 03-3297-0180
U R L:http://www.microgroup.co.jp/mm/
E-mail:gameside@microgroup.co.jp

「GAMESIDE」公式サイト
http://www.microgroup.co.jp/gs/


NINTENDO DS
戦車さえありゃぁ、俺だって!
メタルサーガ
鋼の季節
これが戦車で戦うRPGだ
CERO A 全年齢対象
メタルサーガ ・鋼の季節・
好評発売中!!
ニンテンドーDS専用ソフト ロールプレイングゲーム 標準価格¥4,800(税込価格¥5,040)
© 2006 SUCCESS / Crea-Tech
戦車を改造する楽しさ。生身でモンスターと対峙する恐怖。賞金の高鳴りを覚えた荒野の旅。大きく稼いで無駄に使う爽快さ。無償の奉仕。自らを厳しく律する孤独な旅。そして、強くなった自分への誇り。常にとんがった部分を見せつけてきたRPG。
さぁ、今度は何を見せてくれる!
http://metalsaga.com
ハンターオフィスはコチラ
ハンターになるなら今すぐアクセス
『3匹のポチ』携帯用待受画像プレゼント
SUCCESS
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

GAME SIDE ゲームサイド 2006 8 Vol.01

「ユーゲー」がリニューアル新装刊!!時代を超えるゲーム専門誌

プレイステーション10年史

GAME SIDE ゲームサイド 2006.8 Vol.01

平成18年8月1日発行第3巻第4号通巻27号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL 03-3206-1641（販売） FAX 03-3551-1208



雑誌03445-08

4910034450862
00819

定価：860円 本体819円

MICRO MAGAZINE

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号	金額
00120-2-123295	5160

加入者名: 株式会社マイクロマガジン社

料金 / 特殊取扱

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲームサイド ※新規 継続	月号より1年間	5，160円

通信欄

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名	電話	年齢	性別
	TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　）

※

（e-mail：　　）

（電話番号　　―　　―　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39675号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号	00120-2-123295 （通常払込料金加入者負担）
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	5160
ご依頼人	※
料金	
特殊取扱	

受付局日附印

●Q1 ●Q2

●Q3 面白かった記事、不満があった記事の番号を3つまでご記入ください。

	番号	理由などありましたらご記入ください
面白かった		
不満があった		

●Q4 ●Q5

●Q6 ●Q7 ●Q8

●Q9 ●Q10 「はい」と答えた人のみご回答ください

●Q11 ●Q12

●本誌へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですのでお書きください。

キリトリセン

POST CARD

50円切手を
貼ってください

1040041

東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE GAME SIDE ゲームサイド 編集部
8月号 vol.1アンケート係行

今後の出版企画の参考にさせていただきますので、以下の項目にご記入のうえ、ご投函ください。

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●最近遊んで面白かったゲームソフト名

●そのゲームのプレイ時間

時間

その理由

●特集で取り上げてほしいテーマ

●最近、一番興味があること

キリトリセン


scanned & edited
by kitsunebi